

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN SEPAKBOLA SISWA
PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA
DI SMP NEGERI 1 SAWANGAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Satrio Aji
NIM. 10601241097

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan” yang disusun oleh Satrio Aji, NIM. 10601241097, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, November 2016
Pembimbing



Sudardiyono M.Pd
NIP. 19560815 198703 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan” yang disusun oleh Satrio Aji, NIM. 10601241097“ ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, November 2016
Yang Menyatakan,



Satrio Aji
NIM. 10601241097

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan” yang disusun oleh Satrio Aji, NIM. 10601241097, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 16 Desember 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudardiyono, M.Pd	Ketua Penguji		1/1/2017
Nurhadi Santoso, M.Pd	Sekretaris Penguji		5/1/2017
Komarudin, M.A	Penguji I (Utama)		1/1/2017
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		5/1/2017

Yogyakarta, Januari 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. “Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” (QS. Ar-Ra’ad : 11)
2. “Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan.” (QS. Alam Nasyrah: 6)

PERSEMBAHAN

Sembah sujud syukur kepada Allah SWT. Cinta kasih sayang-Mu telah memberiku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan demi kesehatan, keselamatan, dan kesuksesan saya. Terima kasih atas doa dan dukungan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang bisa saya persembahkan.

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN SEPAKBOLA SISWA
PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA
DI SMP NEGERI 1 SAWANGAN**

Oleh:

Satrio Aji
NIM. 10601241097

ABSTRAK

Pengetahuan teori tentang permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam bermain sepakbola siswa, namun latihan ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang sebagian besar hanya pada aspek psikomotor saja, hanya materi gerak yang menuju teknik bermain sepakbola yang diajarkan oleh pelatih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang adalah 37 siswa, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga disebut penelitian populasi/*total sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes benar-salah, yang diadopsi dari penelitian Arief Bagus Wirawan (2013) dengan koefisien validitas sebesar 0,748 dan reliabilitas sebesar 0,886. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 13,51% (5 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 21,62% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Kata kunci: *tingkat pengetahuan, permainan sepakbola*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan“ dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan POR, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah dengan ikhlas memberikan kemudahan selama menjadi mahasiswa.
4. Bapak Sudardiyono, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd., Dosen Penasehat Akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu kepada peneliti.

6. Seluruh dosen dan staf jurusan POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
7. Kepala sekolah, guru, dan siswa SMP Negeri 1 Sawangan, yang telah membantu memberikan izin untuk penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, November 2016
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat Pengetahuan	10
2. Hakikat Permainan Sepakbola.....	17
3. Hakikat Taktik dan Strategi dalam Sepakbola	32
4. Hakikat Ekstrakurikuler.....	40
5. Karakteristik Siswa SMP.....	42
B. Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	46

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	49
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	50
E. Uji Coba Instrumen	53
F. Teknik Analisis Data	55
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	57
1. Faktor Organisasi Sepakbola.....	59
2. Faktor Peraturan Sepakbola	61
3. Faktor Teknik Permainan Sepakbola	63
4. Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola.....	54
B. Pembahasan	58
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Implikasi Hasil Penelitian	70
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	71
D. Saran-saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen	52
Tabel 2. Uji Validitas Instrumen	54
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas	55
Tabel 4. Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase.....	56
Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola	57
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang	58
Tabel 7. Deskripsi Statistik Faktor Organisasi Sepakbola.....	59
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Organisasi Sepakbola	60
Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Peraturan Sepakbola	61
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Peraturan Sepakbola	62
Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Teknik Permainan Sepakbola	63
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Teknik Permainan Sepakbola	64
Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola.....	54
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom.....	14
Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang	58
Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Organisasi Sepakbola.....	60
Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Peraturan Sepakbola.....	62
Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Teknik Permainan Sepakbola.....	64
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	77
Lampiran 2. Surat Izin Validasi	78
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi	79
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri Sawangan.....	80
Lampiran 5. Instrumen Uji Coba	81
Lampiran 6. Data Uji Coba	84
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas.....	85
Lampiran 8. Tabel r.....	86
Lampiran 9. Instrumen Penelitian	87
Lampiran 10. Data Penelitian.....	90
Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....	92
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	94

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari salah satu program pengembangan sumber daya manusia. Menurut Aip Syarifudin (1991: 4), bahwa pendidikan jasmani adalah

suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak. Serta nilai dan sikap positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa dapat melakukan kegiatan berupa permainan dan olahraga disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan cara memodifikasi permainan tersebut, agar anak menjadi lebih tertarik terhadap pendidikan jasmani.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, sepakbola juga masuk dalam kurikulum pembelajaran yang harus diberikan kepada siswa. Sepakbola merupakan olahraga yang menggunakan bola besar dan dimainkan secara beregu akan tetapi dalam proses pembelajaran, guru boleh memodifikasi permainan tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Untuk mendukung adanya bakat-bakat sepakbola yang ada di suatu daerah, adalah salah satunya dengan diadakannya ekstrakurikuler di sekolah. Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan bakat siswa. Di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten

Magelang minat siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola sangat tinggi dengan perbedaan variasi posisi yang disukai. Sepakbola merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakan. Dari mulai gerak lokomotor, non lokomotor sekaligus manipulatif. Keterampilan dasar ini dianggap sebagai keterampilan dasar fundamental, yang sangat berguna bagi pengembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 1 Sawangan memiliki banyak ekstrakurikuler, diantaranya sepakbola, bolavoli, badminton, pramuka, PMR, seni tari, *sains* dan *trans* media. Siswa di SMP Negeri 1 Sawangan memilih ekstrakurikuler sesuai minat dan bakat yang dimiliki. Untuk kegiatan ekstrakurikuler sepakbola dibina oleh bapak Budi Rahmat S.Pd. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan sebanyak 31 anak dan ekstrakurikuler ini dilakukan dalam dua kali pertemuan setiap minggunya yaitu hari Rabu dan Sabtu. Untuk menunjang pelaksanaan ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan memiliki sarana prasarana yang cukup memadai, di antaranya: 1 lapangan sepakbola, 15 bola sepak, dan 30 *cone*. Untuk prestasi SMP Negeri 1 Sawangan di cabang sepakbola 3 tahun terakhir, yaitu tahun 2011 juara 1 POPDA, tahun 2012 juara 3 POPDA, dan tahun 2013 juara 3 POPDA.

Proses ekstrakurikuler banyak individu yang terlibat, diantaranya pelatih dan siswa sebagai atletnya. Dalam ekstrakurikuler setiap pelatih memiliki prinsip dan pedoman yang dipegang teguh dalam menerapkan formasi sepakbola. Begitu juga dengan pelatih ekstrakurikuler sepakbola di SMP

Negeri 1 Sawangan. Seorang guru penjas dapat menyusun skema permainan berdasarkan kondisi dan kekuatan tim yang dimilikinya tanpa banyak mempertimbangkan calon lawan yang akan dihadapi. Tingkat kebugaran dan kesiapan mental bertanding menjadi kunci utama menghadapi sebuah pertandingan.

Namun di pihak lain, terdapat guru Penjas yang sangat fokus mempersiapkan timnya berdasarkan calon lawan yang akan dihadapinya. Komposisi pemain disusun berdasarkan kecocokan gaya bermain dengan calon lawan. Hal ini akan membentuk sistem rotasi pemain yang diturunkan dalam pertandingan. Setiap siswa atau pemain yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan memiliki pengalaman yang berbeda-beda, karena sebagian siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sudah mengikuti SSB dan sebagiannya belum mengikuti SSB. Sehingga yang mengikuti SSB lebih berpengalaman dan memahami permainan sepakbola dibandingkan yang belum mengikuti SSB dikarenakan memang sudah terbiasa dengan pengetahuan yang diberikan oleh pelatih. Selain itu, tingkat kedisiplinan setiap anak juga berbeda. Ada sebagian anak yang selalu tepat waktu datang ke lapangan saat latihan ataupun pertandingan, namun tidak sedikit pula anak yang kerap kali terambat datang saat latihan ataupun pertandingan. Menentukan sistem permainan yang akan diterapkan oleh timnya, seorang pelatih juga akan menunjuk beberapa pemain untuk tugas-tugas khusus. Pelatih akan menunjuk seorang pemainnya untuk berperan sebagai kapten tim. Pemain

yang ditunjuk sebagai kapten biasanya pemain yang cukup berpengalaman dan mempunyai pengaruh yang besar pada rekan-rekannya.

Tidak sedikit siswa atau pemain yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan belum mengerti tentang peraturan bermain sepakbola. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan latihan adalah keberadaan pelatih. Materi yang telah diberikan akan dipelajari oleh siswa dan dapat dijalankan dengan baik. Pada saat latihan sebaiknya pelatih tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat latihan, melainkan bagaimana siswa dapat bermain sepakbola sesuai aturan yang ada. Dengan diberikannya materi peraturan permainan sepakbola diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain sepakbola.

Pada 3 tahun terakhir, SMP Negeri 1 Sawangan menunjukkan menurunnya prestasi sepakbola sekolah SMP Negeri 1 Sawangan. Siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan masih ada yang tidak memahami peraturan sepakbola. Tentunya hal tersebut dapat mempengaruhi pada saat penampilan baik itu secara individu maupun tim. Pada saat sebelum pertandingan ataupun saat pertandingan sebenarnya pelatih atau guru penjas memberikan instruksi kepada siswa untuk bermain menerapkan strategi dan taktik dari pelatih, namun kenyataannya hal tersebut kurang dapat diterapkan oleh siswa, sehingga kalah dalam pertandingan. Dari segi fisik dan teknik siswa sudah bagus, ini terlihat pada saat melakukan *passing*, *shooting*, dan pemain dapat berlari dengan cepat pada saat mengejar

bola ataupun membawa bola. Seharusnya dengan dasar ini suatu tim dapat memenangkan sebuah pertandingan, akan tetapi pada kenyataannya kalah dengan tim lawan, hal ini sangat dimungkinkan karena pengetahuan tentang permainan sepakbola yang kurang berjalan di lapangan. Serta dalam pengamatan di lapangan, program latihan yang diberikan pelatih adalah *drill* teknik dasar sepakbola kemudian dilanjutkan dengan *small-side game* dan diakhiri dengan *game* menyerupai pertandingan. Dari pengamatan tersebut muncul permasalahan yaitu tidak semua pemain memiliki penguasaan teknik dasar sepakbola yang sama, ada pemain yang masih kaku dalam melakukan *passing*, serta ada juga pemain yang memiliki ketahanan fisik yang rendah. Kemudian dalam menu latihan *game* masih ditemukan pemain yang bingung kapan bola harus diumpan dan kapan harus ditendang.

Permasalahan yang muncul yaitu terlihat dalam beberapa pertandingan nampak permainan hanya monoton. Bola dari belakang langsung ditendang ke depan, ketika perebutan bola masih bergerombol, serta ketika penyerangan tidak ada pola yang jelas, ketika bola ditendang ke kanan semua geser ke kanan dan sebagainya. Padahal pada awal pertandingan terlihat memakai pola permainan. Sementara itu hal lain yang terlihat adalah saat pemakaian jebakan *offside*, masih ada tim yang tidak kompak dalam menerapkan taktik tersebut alhasil menjadi *blunder* dan kemasukan gol. Pemahaman akan jebakan *offside* tersebut ternyata belum dipahami oleh semua pemain serta belum adanya komunikasi sehingga taktik tersebut tidak berjalan baik.

Permasalahan lain yang berkaitan dengan pola permainan yang dilakukan dalam bermain adalah formasi. Formasi pemain harus sesuai strategi yang telah diterapkan tim. Penerapan pola tersebut tidak hanya sebatas saat memulai pertandingan namun juga termasuk penerapan untuk strategi penyerangan dan strategi pertahanan (Sucipto dkk, 2000: 45). Tetapi di dalam pengamatan, pola permainan sepakbola seperti ini belum digunakan oleh para pemain sehingga permainan tanpa menggunakan pola yang jelas. Sehingga yang terjadi dalam permainan seperti orang yang berebut bola, terkadang ada pemain yang memiliki kemampuan lebih menggiring bola dari belakang sampai depan. Itu memang tidak bisa disalahkan dalam bermain sepakbola tetapi jika dilihat dari falsafah sepakbola yang merupakan olahraga beregu maka jika tidak menggunakan kekompakan tim permasalahan seperti itu akan mengurangi tingkat keefektifan dalam mencetak angka dan keindahan permainan sepakbola sendiri. Jika diruntut lagi ke level yang lain, tim sepakbola pelajar SMP Negeri 1 Sawangan juga sangat minim prestasi di kejuaraan antar sekolah. Pemain yang terpilih adalah pemain terbaik dari sekolah-sekolah menengah di Sawangan. Pemain-pemain tersebut juga telah merasakan didikan di SSB sehingga untuk teknik dasar sepakbola sudah tidak ada kendala. Akan tetapi belum juga ada prestasi yang bisa dibanggakan.

Berdasarkan pernyataan di atas penelitian ingin berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Prestasi sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang dalam kurun waktu 3 tahun terakhir menurun.
2. Dalam beberapa pertandingan nampak permainan sepakbola hanya monoton.
3. Kurangnya kemampuan pelatih ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang tentang permainan sepakbola.
4. Pelatih hanya menerapkan ke arah aspek psikomotor saja pada saat latihan, aspek yang mengarah ke kognitif yaitu pengetahuan tentang permainan sepakbola tidak diberikan.
5. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dan meluasnya permasalahan serta mengingat keterbatasan kemampuan, waktu, biaya, dan tenaga, maka peneliti memandang perlu adanya pembatasan masalah yaitu tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang?”

E. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, di antaranya:

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang
- b. Hasil penelitian penelitian ini dapat menambah bagi wawasan bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya yang masih berkaitan dengan pengetahuan tentang bermain sepakbola sehingga menjadi ruang dialog, referensi dan pemahaman menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pelatih ekstrakurikuler

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan tambahan pengetahuan serta masukan untuk mengembangkan pengetahuan dan siswa mengenai permainan sepakbola.
- 2) Bagi guru penjas, penelitian ini berguna sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan permainan sepakbola dalam rangka meningkatkan aspek kognitif.

b. Bagi siswa, penelitian ini bisa menjadi pengetahuan siswa yang selama ini kurang memahami mengenai pengetahuan permainan sepakbola.

c. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan tentang semua hal yang berkaitan dengan permainan sepakbola.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan tingkatan paling bawah (C1) dalam ranah kognitif taksonomi Bloom. Menurut Poerwodarminto (2002), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain.

Menurut Soekidjo Notoatmojo (2007: 140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

c. Aplikasi

Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

d. Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.

e. Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

f. Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Berdasarkan uraian di atas pengetahuan merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Dalam proses

mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman.

Faktor faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, sosial ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Soekidjo Notoatmodjo, 2007: 35).

Menurut Maksum (2012) taksonomi berasal dari bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi. Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan menurut beberapa skema taksonomi. Dalam taksonomi perilaku Bloom, Bloom (1956: 89) (dalam Dhesiana, 2009) mengklasifikasikan perilaku tersebut kedalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak. Disamping itu dia mengemukakan bahwa

Pemahaman mencakup 3 kemampuan pokok yaitu kemampuan menerjemahkan, menafsirkan dan kemampuan eskplorasi. Dalam konteks pendidikan, Benjamin Bloom menjelaskan tiga domain atau kawasan tentang perilaku individu serta sub domain dari masing-masing domain tersebut.

Kawasan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri atas:

- a. Pengetahuan (*Knowledge*): Pengetahuan ini merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar dalam dunia kependidikan. Dengan pengetahuan ini individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, hasil pikiran, prosedur, konsep, definisi, teori, atau bahkan sebuah kesimpulan.
- b. Pemahaman (*Comprehension*): Pemahaman/mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:
 - 1) Menerjemahkan (*translation*): Kemampuan menerjemahkan ini adalah: menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, dan sebagainya.
 - 2) Menginterpretasi (*interpretation*): Menginterpretasikan sesuatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna atau

arti suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan, membedakan, atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain.

3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*): Kata kerja operasional yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, memprakirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan.

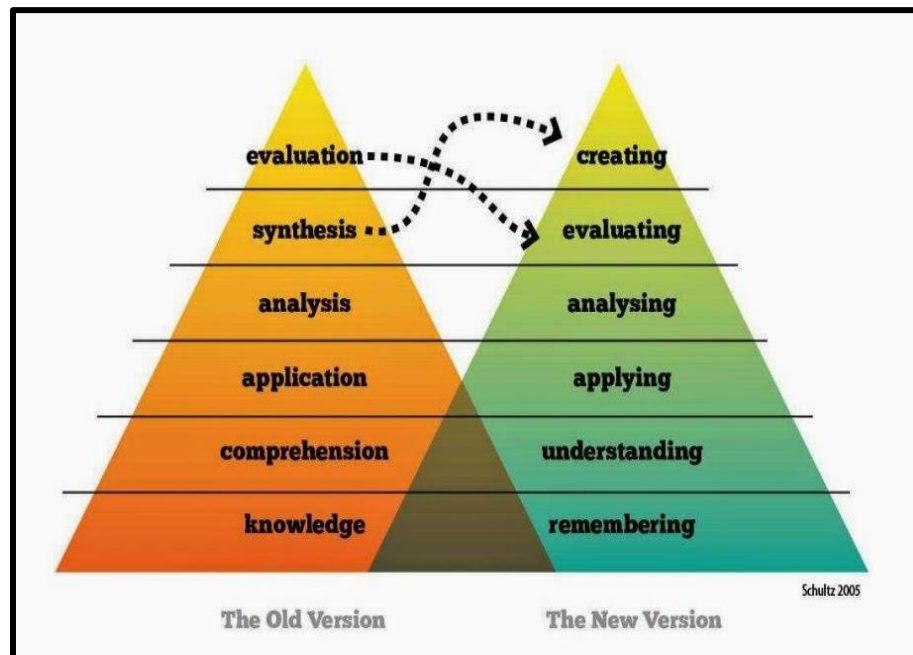
c. Penerapan (*Aplication*): Penerapan adalah menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan, dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.

d. Penguraian (*Analysis*); Penguraian adalah menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.

e. Memadukan (*Synthesis*): Adalah menggabungkan, meramu, atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Ciri dari kemampuan ini adalah kemampuan berfikir induktif. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian menggabungkannya sehingga menjadi gubahan musik yang baru.

f. Penilaian (*Evaluation*) adalah mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, atau bermanfaat-tak

bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
(Sumber: <http://dhesiana.wordpress.com/>)

Keenam aspek ini bersifat kontinum dan saling tumpang tindih, yaitu:

- Aspek pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling dasar.
- Aspek pemahaman meliputi juga aspek pengetahuan.
- Aspek penerapan meliputi aspek pemahaman dan pengetahuan.
- Aspek analisis meliputi aspek penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- Aspek sintesis meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- Aspek penilaian meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

Menurut Bloom yang dikutip oleh Sri Rumini, dkk., (1995: 47), pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.
- b. Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- c. Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit.
- d. Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- e. Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- f. Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

2. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Sejarah dan Organisasi Sepakbola

Permainan sepakbola pertama kali muncul dipelopori oleh negara Yunani Purba. Yunani Purba mengenal sepakbola dengan nama *Episkyros*. Romawi, sebagai kekaisaran besar setelah Yunani Purba, menamakan permainan sepakbola dengan sebutan *Harpastum*, dibawah kekaisaran Julius Caesar dan Agustinus (Komarudin, 2011: 4).

Menurut Komarudin (2011: 3) sepakbola masuk di negara besar Asia yaitu Cina sejak 3000 tahun SM, dengan sebutan *Tsu-Chi*. Sedangkan Inggris mengenal permainan sepakbola ini pada abad ke 11, berawal dari ketidaksengajaan menendang-nendang tengkorak bekas kepala orang-orang Denmark, bangsa yang menyerbu inggris. Akhirnya diganti dengan usus sapi yang digelembung (Komarudin, 2011: 3).

Sepakbola di Prancis mulai dikenal, bersamaan dengan Jepang, yaitu pada abad ke 14, dengan dua nama, yaitu *Lasoule* dan *Pelote*. Di Italia, sepakbola dikenal dengan nama *Calcio*. Sedangkan Jepang menamakan sepakbola dengan sebutan *Kemari*. Menurut Komarudin (2011: 9) sepakbola di Indonesia ada ketika lahirnya PSSI atas usulan Soetarman utusan dari Solo pada tahun 19 April 1930 dengan Ketuanya Ir. Soeratin Sosrosoegondo. Kata Indonesia diujung akronim dari PSSI.

Permainan sepakbola kemudian menjadi maju sangat pesat ketika adanya pertandingan-pertandingan sepakbola dan pada tahun 1907 sebuah badan dunia yang mengurus persepakbolaan dunia yaitu

Federation Internationale de Football Association atau yang lebih dikenal dengan nama FIFA atas inisiatif Robert Guerin yang berasal dari Prancis, (Komarudin, 2011: 6). Di Indonesia sendiri, PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) adalah badan tertinggi persepakbolaan di Indonesia. Pada tanggal 18 November 1951 PSSI secara resmi diterima menjadi anggota dari *Federation Internationale de Football Association* (FIFA). Hal ini akan memudahkan Indonesia untuk mengikuti pertandingan-pertandingan tingkat dunia. Setelah Indonesia tercatat resmi di FIFA, PSSI juga mengalami puncak keemasan karena ketika PSSI melawat ke tiga kota dari negara tetangga yaitu: Manila, Hongkong dan Bangkok. Dalam pertandingan tersebut Indonesia sama sekali tidak menerima kekalahan, namun yang ada Indonesia meraih kemenangan dengan hasil yang sangat telak, yaitu ketika bertanding di Manila, Indonesia berhasil mengalahkan lawannya dengan skor 8 - 0, dan di Hongkong Indonesia menang dengan skor 7 - 0, sedangkan di Bangkok, Indonesia juga memetik kemenangan. Dari sejarah dan organisasi persepakbolaan waktu itu, dari sejarah dan pernyataan-pernyataan diharapkan dapat menjadi introspeksi pada kepemimpinan PSSI atau konflik yang ada di dalam PSSI sekarang ini.

b. Pengertian Sepakbola

Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh

menggunakan tangan di daerah hukumannya (Sucipto, dkk., 2000: 7). Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok yang melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik, dan mental (Herwin, 2004: 78).

Sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola (Subagyo Irianto, 2010: 3).

Permainan sepakbola dimainkan dalam 2 (dua) babak. Lama waktu pada setiap babak adalah 30 menit, dengan waktu istirahat 15 menit. Pada pertandingan yang menentukan misalnya pada pertandingan final, apabila terjadi nilai yang sama, maka untuk menentukan kemenangan diberikan babak tambahan waktu selama 2 x 10 menit tanpa ada waktu istirahat. Jika dalam waktu tambahan 2 x 10 menit nilai masih sama, maka akan dilanjutkan dengan tendangan penalti untuk menentukan tim mana yang menang. “Tujuan dari olahraga sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan” (Sucipto, dkk., 2000: 7).

Dengan demikian sepakbola adalah permainan beregu yaitu dua kesebelasan saling bertanding yang melibatkan unsur fisik, teknik, taktik, dan mental, dilakukan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh pemain dari kedua tim dengan tujuan untuk

memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang dari kebobolan dengan mengacu pada peraturan-peraturan yang telah ditentukan.

c. Teknik-teknik Dasar Sepakbola

Ditinjau dari pelaksanaan permainan sepakbola bahwa, gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan adalah gerakan-gerakan dari badan dan macam-macam cara memainkan bola. Gerakan badan dan cara memainkan bola adalah dua komponen yang saling berkaitan dalam pelaksanaan permainan sepakbola. Gerakan-gerakan maupun cara memainkan bola tersebut terangkum dalam teknik dasar bermain sepakbola. Menurut Soedjono (1995: 17) teknik dasar dalam sepakbola meliputi: (1) menendang (*kicking*), (2) menghentikan (*stopping*), (3) menggiring (*dribbling*), (4) menyundul (*heading*), (5) merampas (*tackling*), (6) lemparan ke dalam (*throw-in*), (7) menjaga gawang (*goal keeping*).

Menurut Muhajir (2004: 25) teknik dasar sepakbola dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Teknik tanpa bola (teknik badan)

Teknik badan adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, yang menyangkut cara berlari, cara melompat, dan cara gerak tipu badan.

2) Teknik dengan bola

Teknik dengan bola di antaranya: (a) teknik menendang bola, (b) teknik menahan bola, (c) teknik menggiring bola, (d) teknik gerak tipu dengan bola, (e) teknik menyundul bola, (f) teknik merampas bola, (g) teknik melempar bola ke dalam, (h) teknik menjaga gawang.

Menurut Herwin (2004: 21-49) permainan sepakbola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi:

1) Gerak atau teknik tanpa bola

Selama dalam sebuah permainan sepakbola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba.

2) Gerak atau teknik dengan bola

Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: (a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*), (b) Menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) Menggiring bola (*dribbling*), (d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) Menyundul bola (*heading*), (f) Gerak tipu (*feinting*), (g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) Melempar bola ke dalam (*throw-in*), (i) Menjaga gawang (*goal keeping*).

Menurut Komarudin (2011: 43) secara garis besar teknik sepakbola terdiri dari 2, yaitu:

a) Teknik Badan (teknik tanpa bola)

Teknik badan adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, dalam hal ini menyangkut cara lari, cara melompat dan gerak tipu badan.

1) Cara berlari

Berlari dalam permainan sepakbola mempunyai teknik tersendiri, teknik lari dalam sepakbola adalah langkah-langkah pendek dan cepat, lari dengan bagian depan telapak kaki memungkinkan hal itu.

2) Cara melompat

Melompat dalam sepakbola terutama bertujuan untuk menyundul bola. Dalam perebutan bola tinggi, pemain perlu melompat dan diusahakan lebih tinggi dari lawan serta dapat menentukan saat yang tepat atau *timing* dalam melakukan lompatan.

3) Gerak tipu badan

Gerak tipu badan dapat dilakukan pemain dalam usaha untuk melewati lawan, pemain dapat melakukan gerakan-gerakan yang tidak terduga dengan tubuhnya, baik dengan gerakan kaki, badan, bahkan terkadang dengan gerakan kepala.

b) Teknik Dengan Bola

1) Kontrol bola (*Ball control*)

Menurut Komarudin (2011: 17) kontrol bola adalah kemampuan pemain saat menerima bola, kemudian berusaha menguasainya sampai saat pemain tersebut akan mengoperkan bola kepada temannya. Dalam hal ini yang paling penting adalah memperlunak hantaman bola. Hal ini dilakukan dengan mengikuti bola dengan bagian tubuh yang bersentuhan dengan bola. Dibutuhkan keseimbangan sambil melihat bola dengan cermat dan bergerak selancar mungkin agar hasil bola yang dikontrol baik.

2) Menendang bola (*Passing*)

a) Operan pendek (*the push/short passing*)

Kemampuan melakukan operan sama pentingnya dengan teknik menguasai bola bagi pesepakbola. Hal ini dikarenakan sepakbola adalah olahraga tim, yang berarti seorang pemain mempunyai sepuluh teman yang diajak bekerjasama dengan satu tujuan, yaitu mencetak gol sebanyak-banyaknya.

Tujuan operan pendek ini adalah memindahkan bola cepat dengan tujuan teman satu tim, operan ke daerah kosong, operan terobosan, serta mencetak gol. Kemampuan operan yang baik akan sangat menyulitkan lawan merebut bola. Hal ini berarti memudahkan kita mengatur tempo penyerangan.

b) Operan panjang atas (*Long passing*)

Dilakukan saat pemain menendang bola melambung ke sasaran. Sasaran tendangan biasanya mempunyai jarak yang relatif jauh dibandingkan operan bawah. Sasaran tendangan adalah teman satu tim atau langsung penempatan ke gawang untuk mencetak gol. Biasanya tendangan ini dilakukan saat terjadi pelanggaran di lapangan tengah, tendangan gawang, tendangan sudut/penjuru, serta umpan lambung dari sisi samping lapangan (*crossing*) yang sering memudahkan striker mencetak gol.

c) Menggiring bola (*Dribbling*)

Menurut Komarudin (2011: 50) *Dribbling* atau membawa bola adalah teknik berlari membawa bola, menjaganya dari pemain lawan, dan menggiring. Tujuan dari *mendribbling* atau menggiring bola adalah melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong, melepaskan diri dari kawalan lawan, membuka ruang untuk kawan, serta menciptakan peluang untuk melakukan *shooting* ke gawang.

Keseimbangan yang baik, perlindungan terhadap bola dan kepekaan dituntut bila sedang menguasai bola. Buatlah bola tetap berada di depan dan di dekat kaki. Untuk menggerakkannya bisa menggunakan punggung kaki, kaki bagian dalam maupun bagian tepi. Teknik ini butuh latihan dan dapat beresiko tinggi, sehingga para pemain biasa menggunakan teknik ini jika berada di daerah lawan atau merasa pemain yang membawa bola tersebut aman dari pemain lawan.

d) Menendang bola ke gawang (*Shooting*)

Shooting adalah teknik menendang bola ke sasaran yang dituju, dalam permainan sepakbola yaitu gawang lawan yang menjadi sasaran untuk menembak. *Shooting* merupakan bagian dari tujuan dalam permainan sepakbola adalah mencetak angka. Dalam melakukan *shooting* membutuhkan kecepatan, kekuatan dan ketepatan dalam melakukannya agar tembakan tersebut

dapat masuk ke gawang lawan. Dalam menembak ada beberapa macam tembakan yaitu tembakan voli, melengkung, tendangan pisang, menembak jarak jauh, maupun tembakan keras dan cepat.

Menendang bola ke gawang dengan kaki dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, namun secara teknis agar bola dapat ditendang dengan baik dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar, punggung kaki bagian dalam, dan punggung kaki bagian luar.

e) Menyundul bola (*Heading*)

Salah satu teknik dasar yang dapat digunakan di semua posisi dari sudut lapangan yaitu menyundul bola. Teknik ini dilakukan untuk mengoper bola di daerah pertahanan, mengontrol atau mengendalikan bola, serta melakukan sundulan untuk mencetak gol. Teknik ini di anggap sebagai salah satu teknik yang ampuh untuk mencetak gol, karena dengan sedikit sentuhan pada bola saat di depan gawang untuk mengantisipasi arah datangnya bola.

Menyundul bola memerlukan koordinasi yang baik antara kedua lengan, bahu, leher, kepala, serta kaki sebagai tumpuan atau tolakan saat berduel di udara. Perkenaan antara bola saat menyentuh kepala yang baik adalah tepat di bagian dahi atau kening, namun juga bagian lain di kepala dapat

dipergunakan. Gerakan menyundul melibatkan seluruh tubuh dengan posisi tubuh agak melengkung atau membusur, leher kaku, perkenaan pada dahi, mendorong kepala ke depan atau samping, dan menjaga stabilitas tubuh dengan sikap kedua tangan di samping sebagai penyeimbang dan gerakan untuk menutup gerak lawan.

f) Merebut bola (*Sliding Tackle*)

Merebut bola dalam permainan sepakbola selama pemain yang akan merebut bola benar-benar mengenai bola yang dikuasai oleh pemain lawan, tidak ada maksud untuk mencederai lawan. Menurut Komarudin (2011: 64) tujuan merebut bola yaitu untuk menahan lajunya pemain lawan menuju gawang pemain bertahan, menunda permainan yang cepat, menggagalkan serangan berbahaya melalui aksi *dribbling*, menghalau bola ke luar lapangan permainan dan untuk melakukan serangan balik. Walaupun kelihatannya hanya memotong bola yang dimainkan lawan, teknik ini cukup sulit untuk dilakukan dan tidak asal melakukan. Hal ini disebabkan pengambilan keputusan di saat waktu yang tidak tepat akan menyebabkan pelanggaran dan akan berakibat buruk bagi pemain yang melakukan maupun anggota tim lainnya, apalagi sampai pelanggaran tersebut dimanfaatkan dan menghasilkan gol bagi lawan. Fokus dan kecermatan arah bola serta ketepatan

waktu dalam mengambil keputusan untuk merebut bola dengan kontrol kekuatan merupakan kunci sukses dalam teknik ini.

g) Lemparan ke dalam (*Throw-in*)

Pada saat bola melewati garis samping yang dilakukan oleh pemain Tim A, maka pemain Tim B harus melakukan lemparan ke dalam (*Throw-in*) agar permainan dapat dilanjutkan kembali.

Jadi tujuan melempar bola adalah untuk menghidupkan kembali permainan setelah bola keluar lapangan permainan melewati garis samping. Melakukan lemparan ke dalam berarti memulai kembali permainan, yang berupa operan kepada rekan satu tim. Operan yang baik akan memudahkan temannya untuk mengarahkan bola. Kemampuan dalam mengarahkan bola dan kontrol kekuatan lengan serta tumpuan yang kuat akan menentukan baik tidaknya hasil lemparan.

Menurut Komarudin (2011: 50) aturan tentang lemparan ke dalam yang benar sebagai berikut:

- 1) Melakukan lemparan harus menggunakan kedua tangan untuk memegang bola.
- 2) Kedua siku tangan menghadap ke depan.
- 3) Kedua ibu jari saling bertemu.
- 4) Kedua kaki sejajar atau depan belakang dengan keduanya menapak pada tanah dan berada diluar garis samping saat akan melakukan lemparan.
- 5) Mata tetap dalam keadaan terbuka, dengan arah tubuh searah dengan sasaran yang akan dituju.

h) Penjaga gawang (*Goal Keeper*)

Penjaga gawang adalah tembok terakhir yang harus ditaklukkan oleh tim lawan, sehingga peran seorang penjaga gawang sangat dibutuhkan dalam permainan. Menjadi penjaga gawang butuh ketangguhan fisik dan mental.

Menurut Komarudin (2011: 68) cara untuk menjaga gawang yang dilakukan penjaga gawang adalah:

- 1) Menjaga gawang dari serangan pemain yang menguasai bola dapat dilakukan dengan memperhatikan sikap awal, yaitu dengan memperhatikan sikap kaki dan tangan.
- 2) Kedua kaki agak dibuka selebar bahu.
- 3) Kedua lutut menekuk dan rileks.
- 4) Mata tetap dalam keadaan terbuka dan tertuju pada posisi bola.
- 5) Konsentrasi.
- 6) Memperhatikan arah bola dalam keadaan bergulir menyusur tanah atau melayang.
- 7) Merencanakan dengan tepat waktu untuk menangkap, meninju, atau menepis bola.

Berdasarkan beberapa sumber di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknik dasar dalam sepakbola adalah teknik-teknik yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola agar dapat menjadi seorang pemain yang handal, seperti teknik tanpa bola dan teknik dengan bola.

d. Peraturan Permainan Sepakbola

Menurut Komarudin (2011: 76-109) peraturan resmi permainan sepakbola (mengacu pada *Laws of The Game FIFA*) meliputi :

1) Lapangan permainan

- a) Ukuran : panjang, 90-120 m dan lebar, 45-90 m.
- b) Tanda : di tandai dengan garis, lebar 12 cm.

- c) Lapangan : Garis samping (panjang) dan garis gawang (pendek), di bagi 2 titik tengah ada lingkaran diameter 9,15 m.
- d) Daerah gawang : Dibatasi garis 5,5m dari gawang dan dihubungkan dengan garis ujungnya.
- e) Daerah hukuman: Di batasi garis 16,5 dari gawang dan dihubungkan dengan garis ujungnya.
- f) Tiang bendera: Ditempatkan di sudut setinggi 1,5 m.
- g) Sudut lingkaran : Dibatasi garis lingkaran 1 m tendangan sudut.
- h) Gawang: Tempat ditengah garis gawang, tinggi 2,44 m, lebar 7,32 m
- i) Keselamatan : Di tanam yang kokoh, aman.

2) Bola

- a) Kualitas dan ukuran: Bundar, terbuat dari kulit atau bahan lain yang aman
- b) Lingkaran : 68-70cm, berat 410-450gr
- c) Tekanan 0,6-1,1 atm

3) Jumlah pemain

- a) Kompetisi resmi: harus ditetapkan sesuai keputusan FIFA dan jumlah minimal pemain pengganti.
- b) Pertandingan lainnya: harus ada kesepakatan sebelumnya dan wasit harus di beri tahu sebelumnya.
- c) Semua pertandingan: nama pemain, pemain pengganti harus terdaftar.
- d) Prosedur pergantian: memberitahukan kepada wasit dan pemain masuk setelah pemain yang di ganti keluar.
- e) Pemain masuk dari garis tengah.
- f) Suatu pertandingan tidak boleh di mulai apabila pemain dari salah satu tim kurang dari 7 orang.
- g) Pergantian penjaga gawang: setiap pemain dapat mengganti, asal wasit diberitahu dan bola tidak dalam permainan.
- h) Pelanggaran/sanksi: pemain dihentikan, pemain diperingatkan, dilanjutkan dengan *drop ball*.
- i) Memulai permainan: Jika Wasit menghentikan bola untuk memberi peringatan, pemain dimulai dengan tendangan bebas tidak langsung.
- j) Pemain dikeluarkan: Pemain yang dikeluarkan sebelum *kick off* boleh diganti pemain cadangan, yang dikeluarkan sebelum/sesudah pemain tidak boleh diganti.

4) Perlengkapan Pemain

- a) Perlengkapan dasar: bahu kaos, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering, sepatu.
- b) Penjaga gawang: warna kaos berbeda dengan pemain depan.

5) Wasit

Kekuasaan/Tanggungjawab Wasit: menegakkan pertukaran pemain, mengawasi/mengendalikan bersama asisten, memastikan bola, perlengkapan pemain sesuai peraturan, pencatatan waktu, menghentikan dan menunda permainan setiap ada pelanggaran atau karena sesuatu hal, ada pemain yang cedera serius, tidak menghukum jika pemain yang dilanggar mendapat keuntungan, memberi peringatan, mengeluarkan pemain, mengambil tindakan terhadap *official* yang tidak bertanggungjawab, melarang orang lain yang tidak berkepentingan masuk lapangan, memulai kembali permainan setelah dihentikan.

6) Asisten wasit

Ditetapkan 2 orang asisten wasit yang tugasnya ditentukan oleh Wasit yaitu: Memberi tahu bola telah keluar, pihak yang melaksanakan tendangan sudut, tendangan gawang, lemparan ke dalam, pemain dalam posisi *ofsaid*, pergantian pemain, pelanggaran yang tidak di lihat wasit, pelanggaran yang ia lebih dekat dengan wasit, posisi pemain pada saat *Pinaty Kick*, jarak 9,1 saat tendangan bebas langsung atau tendangan bebas tidak langsung, membantu melerei bila terjadi keributan pemain.

7) Lamanya Pertandingan

Pertandingan dilaksanakan dua babak dengan waktu yang sama yaitu 45 menit dan istirahat 15 menit kemudian jika belum ada pemenangnya maka perpanjangan 2x15 menit kemudian dilanjutkan adu *pinalty* jika dalam perpanjangan masih belum ada pemenangnya.

8) Memulai dan Memulai Kembali Permainan

Tendangan permulaan adalah salah satu cara untuk memulai atau memulai kembali permainan. *Drop ball* adalah salah satu cara untuk memulai kembali setelah dihentikan.

9) Bola Dalam dan Diluar Permainan

- a) Bola di luar permainan: jika sepenuhnya melewati garis gawang, garis samping baik di tanah/di udara.
- b) Bola di dalam permainan: memantul dari gawang, tiang bendera sudut, memantul dari badan wasit, asisten wasit.

10) Cara Mencetak Gol

Gol tercipta jika bola sepenuhnya telah melewati garis gawang antara kedua tiang dan di bawah palang gawang asalkan tidak terjadi pelanggaran permainan sebelumnya.

11) Offside

Pada peraturan permainan sebelumnya, seorang pemain dinyatakan *offside* apabila badannya/anggota tubuhnya lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola atau pemain kedua terakhir, sedangkan sekarang diuraikan bagian tubuh mana saja yang dinyatakan sebagai *offside* yaitu kepala, badan, atau kaki.

12) Pelanggaran dan Kelakuan tidak Sopan/Jahat

Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sportif/senonoh/jahat dihukum:

- a) Tendangan bebas langsung: menendang atau mencoba menendang lawan, menjegal atau mencoba menjegal lawan, melompat ke arah lawan, menyerang menabrak lawan.
- b) Tendangan hukuman: menahan lawan, memegang bola dengan sengaja kecuali penjaga gawang di daerah hukumannya sendiri.
- c) Tendangan bebas tidak langsung: jika penjaga gawang menghabiskan waktu 6 detik menguasai bola, menyentuh kembali, menerima langsung dari lemparan ke dalam, mengulur-ulur waktu. Menurut pendapat wasit pemain membahayakan, menghalangi lawan, pelanggaran lain misalnya bersalah/tidak sportif.
- d) Sanksi peringatan: sikap berselisih paham dengan kata-kata perbuatan, terus menerus melanggar peraturan, memperlambat mengulur memulai permainan, melanggar jarak tendangan bebas tidak langsung/tendangan bebas langsung, masuk kembali tanpa izin wasit dan sengaja meninggalkan lapangan tanpa izin, bersalah bermain sangat kasar, bersalah berkelakuan kasar
- e) Dikeluarkan/diusir: meludahi pemain lawan atau orang lain, menghalangi gol atau menggagalkan peluang gol pemain lawan dengan tangan atau melakukan pelanggaran, menggunakan kata/isyarat menghina, menerima peringatan kedua.

13) Tendangan Bebas

- a) Tendangan bebas langsung: jika masuk gawang lawan gol sah, jika masuk gawang sendiri gol tidak sah.
- b) Tendangan bebas tidak langsung: wasit akan mengangkat tangan lurus ke atas sampai bola ke luar lapangan atau disentuh pemain lain.

14) Tendangan Hukuman

Diberikan kepada tim lawan jika tim yang melakukan 10 pelanggaran dan dihukum dengan tendangan bebas langsung dilakukan di daerah hukumannya sendiri pada saat bola dalam permainan. Gol dapat tercipta dari tendangan hukuman diberikan waktu tambahan untuk tendangan hukuman pada tiap akhir babak.

15) Lemparan Ke dalam

- a) Dilakukan bila: bola sepenuhnya melewati garis samping baik di tanah/di udara, dilakukan dari titik dimana bola keluar, diberikan kepada lawan pemain terakhir menyentuh bola.
- b) Prosedur: pemain menghadap lapangan, menggunakan kedua tangan, melemparkan bola dari belakang kepala dan atas kepala, bola dalam permainan setelah masuk lapangan.
- c) Pelanggaran/sanksi: pelempar menyentuh kedua kali tendangan bebas tidak langsung dari tempat kejadian, pelempar memegang kedua kali sebelum di sentuh pemain lain tendangan bebas tidak langsung dari tempat kejadian, tendangan hukuman jika dilakukan di DTH, maka tendangan bebas langsung, jika di dalam DTH, maka tendangan bebas tidak langsung.

- d) Pemain yang tidak sportif: menghalangi, maka diperingatkan dan diberikan pihak lawan.

16) Tendangan gawang

Salah satu cara untuk memulai permainan kembali adalah tendangan gawang. Gol dapat tercipta dari tendangan gawang. Tendangan gawang diberikan bila sepenuhnya terakhir kali menyentuh pemain lawan melewati garis gawang baik di tanah/di udara.

17) Tendangan Sudut

- a) Diberikan bila: sepenuhnya setelah terakhir kali disentuh oleh pemain bertahan, melewati garis gawang baik di tanah/di udara.
- b) Prosedur: bola diletakkan di dekat tiang bendera, bendera tidak boleh dicabut/dipindah, pemain lawan berjarak 9, 15 m, bola di tendang pemain penyerang, bola dalam permainan, bila telah bergulir satu lingkaran.

3. Hakikat Taktik dan Strategi dalam Sepakbola

a. Taktik dalam Sepakbola

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, taktik adalah rencana atau tindakan yang bersistem untuk mencapai tujuan. Suharno (1993: 32) menambahkan bahwa taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif. Taktik selalu berubah-ubah disesuaikan dengan lawan yang dihadapi dan kemampuan timnya. Menurut Yusuf Hadisasmita dan Aip Syarifudin (1996: 46) taktik adalah kecakapan rohaniah atau kecakapan berfikir dalam melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai kemenangan. Taktik adalah cara bermain yang dipilih oleh tim dalam pertandingan, dan juga rencananya untuk memenangkan pertandingan (Clive Gifford, 2007: 38).

Taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan oleh perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Pada hakikatnya, penggunaan taktik dalam sepakbola adalah suatu usaha mengembangkan

kemampuan berpikir, kreativitas, serta improvisasi untuk menentukan alternatif terbaik memecahkan masalah yang di hadapi dalam suatu pertandingan secara efektif, efisien, dan produktif dalam rangka memperoleh hasil yang maksimal yaitu sebuah kemenangan dalam pertandingan (<http://imankoekeoh.blogspot.com/2013/12/taktik-dan-strategi-bermain-sepakbola.html>).

Taktik merupakan kegiatan yang dilandasi akal budi manusia atau kejiwaan manusia. Taktik juga dapat disebut siasat. Persoalan taktik harus dipecahkan oleh suatu kesebelasan sebagai keseluruhan dan oleh setiap pemain secara perorangan. Berhasilnya setiap pemain dalam memecahkan persoalan taktik akan menambah berhasilnya situasi untuk memecahkan rencana taktik dari kesebelasan itu secara keseluruhan (Sukintaka, 1983:111)

Ciri-ciri penggunaan taktik menurut Sucipto, dkk., (2000: 23), yaitu:

- 1) Mengembangkan daya nalar, kreatif, dan mengambil keputusan yang tepat.
- 2) Menganalisis kesiapan fisik, teknik dan mental agar lawan melakukan apa yang dikehendaki.
- 3) Mencari kemenangan secara efektif dan efisien.
- 4) Memantapkan mental juara.
- 5) Mengendalikan emosi.
- 6) Mencegah cedera.
- 7) Mengantisipasi kekuatan dan kelemahan lawan.

Menurut Sucipto dkk, (2000: 43) berdasarkan penggunaannya taktik dibedakan menjadi:

1) Taktik individu

Taktik individu diterapkan oleh individu atau pemain dalam menghadapi situasi dalam permainan seperti:

- a) Mengambil inisiatif kapan bola harus ditendang, dikontrol, dilindungi, diumpan, digiring, dan dikeluarkan dari lapangan permainan.
- b) Mengambil inisiatif kemana bola akan diumpan pada saat dilakukan tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan langsung/tidak langsung, dan lemparan ke dalam.

2) Taktik Unit

Taktik unit diterapkan oleh tiap unit permainan (belakang, tengah, depan) dalam menghadapi situasi-situasi dalam permainan seperti:

- a) Mengambil inisiatif dalam mengambil tendangan penjuror.
- b) Mengambil inisiatif untuk menjebak *off side*.
- c) Mengambil inisiatif untuk melakukan tipuan pada waktu dilakukannya tendangan bebas.

3) Taktik Beregu

Taktik beregu diterapkan oleh regu/tim dalam menghadapi situasi- situasi dalam permainan seperti:

- a) Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya memperlambat/mempercepat tempo permainan.
- b) Mengambil inisiatif untuk memancing lawan supaya naik/tidak menarik mundur di daerah pertahanan.
- c) Mengambil inisiatif untuk mengubah pola permainan pada saat unggul atau tertinggal.

Taktik dalam aplikasinya, secara garis besar dapat dikelompokkan sebagai berikut (<http://imankoekeoh.blogspot.com/2013/12/taktik-dan-strategi-bermain-sepakbola.html>):

1) Taktik Penyerangan.

Taktik penyerangan diartikan sebagai suatu siasat yang dijalankan oleh perorangan, kelompok, maupun tim terhadap lawan dengan tujuan memimpin dan mematahkan pertahanan dalam rangka memenangkan pertandingan secara sportif. Taktik penyerangan dapat dibedakan menjadi:

- a) Taktik mencari tempat kosong diantara pemain lawan.
- b) Taktik melakukan gerakan tersusun, baik yang membawa bola maupun tidak (memanfaatkan lebar lapangan).
- c) Taktik bermain ketat (jeli melihat peluang).

2) Taktik Pertahanan.

Taktik pertahanan diartikan sebagai suatu siasat yang dijalankan oleh perorangan, kelompok, maupun tim terhadap

lawan dengan tujuan menahan serangan lawan agar tidak mengalami kekalahan atau kelelahan dalam pertandingan. Taktik pertahanan dapat dibedakan menjadi:

- a) *Man to man defence*, setiap pemain membayangi satu lawan (satu lawan satu).
 - b) *Zone defence*, setiap pemain bertanggung jawab atas daerah pertahanannya.
 - c) Kombinasi, yaitu taktik *man to man defence* dan *zone defence*.
- 3) Taktik Perorangan
Taktik perorangan diartikan sebagai siasat yang dilakukan oleh seorang pemain dalam menggunakan kemampuan fisik, teknik, dan mental yang dilakukan dengan proses yang cepat untuk menghadapi masalah yang terjadi dalam suatu pertandingan.
- 4) Grup Taktik
Grup taktik diartikan suatu siasat yang dijalankan dua orang pemain atau lebih dalam melakukan pertahanan dan penyerangan untuk mencari kemenangan secara sportif pada suatu pertandingan.
- 5) Kolektif Taktik
Kolektif taktik diartikan suatu siasat yang dijalankan oleh suatu regu dalam menjalin kerjasama untuk mencari kemenangan dalam suatu pertandingan.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan timnya dan lawan yang dihadapi. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai di dalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Taktik diterapkan pada saat permainan sedang berlangsung.

b. Pengertian Strategi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran yang khusus. Strategi dilakukan sebelum pertandingan dimulai. Strategi berbeda

dengan taktik, strategi dibuat untuk jangka yang lebih panjang, pendekatan yang lebih kompleks, dan bertujuan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak dan berjangka serta melibatkan beberapa pemegang kepentingan. Sedangkan taktik dibuat dalam jangka waktu yang lebih pendek.

Strategi adalah suatu siasat atau akal yang dirancang sebelum pertandingan berlangsung dan digunakan oleh pemain maupun pelatih untuk memenangkan pertandingan yang dilaksanakan secara sportif dan sehat. Strategi mengacu pada gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam pertandingan. Kedudukan strategi dalam olahraga memiliki makna sebagai pendukung aspek taktik olahraga. Dengan demikian, antara taktik dan strategi memiliki perbedaan, akan tetapi dalam pelaksanaannya keduanya saling berkaitan serta mendukung untuk mencapai tujuan yang sama, yaitu memenangkan pertandingan (<http://imankoekeoh.blogspot.com/2013/12/taktik-dan-strategi-bermain-sepakbola.html>).

Strategi tanpa taktik adalah jalan panjang menuju kemenangan, taktik tanpa strategi adalah suara kegaduhan sebelum kekalahan. Strategi dan taktik boleh dibilang dua hal yang saling melengkapi satu sama lainnya dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebagai ilustrasi dalam sebuah permainan sepakbola seorang pelatih menginstruksikan starteginya berupa strategi penyerangan untuk kemenangan tim dengan taktik yang dipakainya berupa formasi 4-3-3 dengan tiga penyerang sekaligus, taktik tembakan jarak jauh yang dilakukan setiap

penyerangnya dan taktik-taktik lainnya yang mendukung strategi penyerangan. Itu artinya sebuah strategi haruslah sejalan dengan taktik-taktik yang digunakan dalam mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan tim dan begitupun sebaliknya, karena apabila strategi dan taktik tidak bisa sejalan, tujuan yang diharapkan akan sangat sulit tercapai. (<http://asepruli.blogspot.com/2009/06/konsep-strategi.html>. diakses pada pukul 23.03 tanggal 22 Maret 2010).

Menurut Komarudin (2005: 60) strategi dibagi menjadi dua, yaitu strategi penyerangan dan strategi pertahanan, dijelaskan sebagai berikut:

1) Strategi Penyerangan

a) Gerakan Tanpa Bola

Gerakan pemain tanpa bola, sebenarnya amat penting dan menentukan dalam suatu serangan. Dengan gerakannya pemain tanpa bola dapat menciptakan berbagai keadaan yang menguntungkan bagi timnya. Permainan sepakbola modern sekarang ini dimainkan dengan carabermain dengan rajin bergerak. Gerakan pemain tanpa bola mempunyai beberapa tujuan, salah satunya adalah berlari ke tempat kosong. Dengan berlari ke tempat kosong ini berarti pemain tersebut melepaskan diri dari kawalan lawan. Ada beberapa keuntungan dari berlari ke tempat kosong, yaitu:

1) Memberi kesempatan bagi teman untuk mengoper bola.

- 2) Pemain tersebut dapat menerima operan dengan lebih mudah tanpa gangguan.
- 3) Pemain lawan ditarik dari daerah tertentu sehingga teman dapat mengisi tempat tersebut untuk menerima operan.
- 4) Mengacaukan pertahanan lawan.

b) Gerakan dengan Bola

Dalam sepakbola modern, dimana pertahanan semakin kuat maka penjagaan lawan terhadap penyerang semakin ketat sehingga menyulitkan penyerang dalam menembus pertahanan lawan hanya dengan menggiring bola sendirian. Ini sangat dibutuhkan dukungan dari pemain lain tanpa bola terhadap pemain yang menguasai bola.

c) *Wall pass* atau Operan Satu Dua

Strategi *wall pass* ini melibatkan dua orang pemain, akan tetapi strategi ini sangat berbahaya apabila dilakukan dengan sangat cepat. *Wall pass* sangat efektif digunakan apabila pertahanan lawan sangat ketat karena tidak memungkinkan pemain untuk berlama-lama dengan bola.

d) Lemparan ke dalam

Lemparan ke dalam merupakan salah satu strategi yang potensial dalam penyerangan. Lemparan ke dalam biasanya dilakukan pada daerah pertahanan lawan, lemparan tersebut bertujuan untuk membuat kemelut di daerah penalti yang tentunya sangat berbahaya bagi pertahanan lawan.

e) Tendangan Penjuru dan Tendangan Bebas

Tendangan penjuru dan tendangan bebas merupakan momen penting atau menguntungkan dalam penyerangan. Biasanya kedua tendangan tersebut dilatihkan secara khusus pada pemain-pemain yang mempunyai kelebihan dalam tendangan bebas dan tendangan penjuru.

2) Strategi pertahanan

Setiap tim yang mendapat serangan lawan akan melakukan pertahanan yang dimulai dimana bola dikuasai oleh lawan. Pertahanan dilakukan secara individual, unit ataupun tim secara keseluruhan. Secara garis besar strategi pertahanan dalam permainan sepakbola terbagi dalam beberapa macam, yaitu:

- a) Penjagaan satu lawan satu (*man to man marking*)
- b) Penjagaan daerah (*zone marking*)
- c) Penjagaan gabungan (*union marking*)
- d) Strategi pertahanan menurut sistem permainan, yaitu:
 - 1) Sistem tiga pemain belakang
 - 2) Sistem empat pemain belakang
 - 3) Sistem pertahanan dengan *libero*

Untuk pertahanan dengan satu lawan satu dilakukan di daerah sepertiga lapangan permainan sendiri, sedangkan untuk penjagaan daerah dilakukan di dua pertiga hingga daerah lawan dari lapangan permainan. Penjagaan gabungan biasanya dilakukan sebuah tim saat

menghadapi lawan yang memiliki kemampuan di bawah kemampuan timnya, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan strategi pertahanan selalu disesuaikan dengan situasi dan kondisi lawan.

Formasi (*system*) dalam permainan sepakbola yang ditetapkan pada peraturan sepakbola adalah cara penempatan, ruang gerak serta pembagian tugas dari setiap pemain dengan posisi yang ditempatinya. Hal tersebut berlaku baik pada saat melakukan penyerangan maupun pada waktu melaksanakan pertahanan. Dengan sistem ini, setiap pemain telah mengetahui tugas utamanya, daerah atau ruang gerak masing-masing, memahami apa yang harus dilakukan pada saat menyerang atau bertahan dan kemana harus bergerak.

Dengan formasi, maka pola penyerangan dan pertahanan akan terkoordinir dengan rapi dan kerjasama akan jauh lebih terarah. Setiap formasi mempunyai ciri-ciri dan menuntut kualitas atau tingkat kemampuan pemain yang berbeda-beda. Bahkan setiap posisi pemain dalam sistem tertentu memerlukan kualitas pemain yang tidak sama.

4. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Menurut Yudha M. Saputra (1999: 6), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata

pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya.

Menurut Moh. Uzer Usman (1993: 22) ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi.

Menurut Yudha M. Saputra (1999: 16), tujuan kegiatan ko (-) dan ekstrakurikuler adalah memberikan sumbangan pada perkembangan kepribadian anak didik, khususnya bagi mereka yang berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Bahkan Depdikbud (2003: 23) menetapkan susunan program tersebut sebagai peningkatan kualitas siswa pada seluruh jenjang pendidikan. Jadi perkembangan anak didik tersebut, intelektual dan juga perilaku, merupakan tujuan mendasar untuk dicapai melalui kegiatan ko (-) dan ekstrakurikuler.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat atau wahana kegiatan bagi siswa untuk menampung, menyalurkan dan pembinaan minat, bakat serta kegemaran yang berkaitan dengan program kurikulum, dan dilaksanakan di luar jam sekolah.

b. Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri Sawangan

Dalam penelitian ini, ada tiga sekolah yang diteliti, yaitu SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang. Kegiatan ekstrakurikuler

sepakbola di SMP se-kecamatan Petanahan berjalan dengan baik. Ekstrakurikuler sepakbola menjadi ekstrakurikuler yang paling banyak diminati khususnya oleh siswa laki-laki meskipun terdapat juga ekstrakurikuler futsal, beladiri, senam, bolavoli, dan bolabasket.

Ekstrakurikuler sepakbola merupakan salah satu ekstrakurikuler yang dibina oleh guru olahraga di sekolah masing-masing. Sarana dan prasarana untuk latihan sudah cukup memadai. Jadwal ekstrakurikuler dilaksanakan 2 kali dalam satu minggu, yaitu dilaksanakan hari Rabu dan Sabtu jam 14.30-16.30 WIB.

5. Karakteristik Siswa SMP

Siswa Sekolah Menengah Pertama pada umumnya adalah siswa usia remaja. Remaja sebagai periode tertentu dari kehidupan manusia merupakan suatu konsep yang relatif baru dalam kajian psikologi. Menurut Abin Syamsuddin Makmun, (2004: 78-79). Perilaku dan pribadi siswa MTS/SMP sudah memasuki masa remaja. Hal ini dijelaskan lebih lanjut bahwa rentangan masa remaja itu berlangsung dari sekitar 11-13 tahun sampai 18-20 tahun menurut umur kalender kelahiran seseorang. Masa remaja terbagi menjadi dua, yaitu masa remaja awal (usia 11-13 tahun sampai 14-15 tahun) dan masa remaja akhir (usia 14-16 tahun sampai 18-20 tahun). Dengan demikian siswa SMP yang dijadikan subyek penelitian penulis termasuk dalam golongan masa remaja awal.

Dalam buku-buku psikologi perkembangan, berdasarkan usianya siswa SMP dimasukkan ke dalam kategori remaja awal, yaitu dengan usia

berkisar antara 12-15 tahun. Menurut Sri Rumini, (1995: 37) karakteristik remaja awal di antaranya:

- a. Keadaan perasaan dan emosi
Keadaan perasaan dan emosinya sangat peka sehingga tidak stabil. Staniey Hall menyebutkan: “*storm and stress*” atau badai dan topan dalam kehidupan perasaan dan emosi. Remaja awal dilanda pergolakan sehingga selalu mengalami perubahan dalam perbuatannya.
- b. Keadaan mental
Kemampuan mental khususnya kemampuan berpikirnya mulai sempurna dan kritis (dapat melakukan abstraksi). Ia mulai menolak hal-hal yang kurang dimengerti. Maka sering terjadi pertentangan dengan orang tua, guru, maupun orang dewasa lainnya.
- c. Keadaan kemauan
Kemauan dan keinginan mengetahui berbagai hal dengan jalan mencoba segala hal yang dilakukan orang lain.
- d. Keadaan moral
Pada awal remaja, dorongan seks sudah cenderung memperoleh pemuasan sehingga mulai berani menunjukkan sikap-sikap agar menarik perhatian.

Menurut Singgih D. Gunarsa (1989: 30), remaja adalah manusia pada tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga masa yaitu masa remaja pada usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan pada usia 15-18 tahun dan masa remaja akhir pada usia 18-21 tahun.

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Masa remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika

anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa. Menurut Anna Freud (dalam Yusuf S, 2004: 42) masa remaja juga dikenal dengan masa *storm* and *stress* dimana terjadi pergolakan emosi yang diiringi pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan psikis yang bervariasi. Pada masa ini remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan dan sebagai akibatnya akan muncul kekecewaan dan penderitaan, meningkatnya konflik dan pertentangan, impian dan khayalan, pacaran dan percintaan, keterasingan dari kehidupan dewasa dan norma kebudayaan (Singgih D. Gunarsa, 1989).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian oleh Anang Dwi Prasetyo (2012) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini seluruh Spemain UKM Sepakbola UNY berjumlah 34 orang. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat

baik dengan persentase 3,3%, kategori tinggi 33, 33%, kategori cukup 30,00%, kategori kurang 33,33. Dan tidak seorangpun dalam kategori sangat kurang.

2. Arif Bagus Wirawan (2013) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa SMA Negeri 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013”. Pengetahuan teori siswa tentang permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam pembelajaran sepakbola di sekolah, namun pembelajaran sepakbola di SMA Negeri 2 Sleman sebagian besar hanya pada aspek psikomotor saja, hanya materi gerak yang menuju teknik bermain sepakbola yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 2 Sleman terhadap permainan sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mengadakan eksplorasi. Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Dari keseluruhan 300 siswa diambil sampel sebanyak 75 siswa dan dibagi ke dalam 11 kelas diambil secara acak dengan cara undian. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian secara keseluruhan diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri N 2 Sleman terhadap permainan sepak bola termasuk dalam kategori sedang (45,3%). Dari keseluruhan responden 75 siswa, 2 siswa (2,6%) termasuk dalam kategori sangat tinggi, 19 siswa (25,3%) termasuk dalam kategori tinggi, 34 siswa (45,3%) termasuk dalam kategori sedang, 14 siswa (18,6%)

termasuk dalam kategori rendah, 6 siswa (8,2%) termasuk dalam kategori sangat rendah.

C. Kerangka Berpikir

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang. Regu yang berhasil memasukan bola ke gawang lawan lebih banyak dan kemasukan bola lebih sedikit dinyatakan sebagai pemenang pertandingan. Taktik dan strategi merupakan dua istilah yang sering disamakan pengertiannya. Memang keduanya mengandung pengertian siasat sebagai pola pemikiran yang diterapkan untuk menghadapi lawan dalam rangka memperoleh kemenangan secara seportif. Bedanya hanya pada saat penerapannya, yaitu taktik dilakukan saat pertandingan berlangsung sedangkan strategi dilakukan sebelum pertandingan berlangsung.

Masing-masing pelatih/guru penjas memiliki taktik sendiri-sendiri dalam menghadapi pertandingan sepakbola. Ada pelatih yang senang menggunakan taktik menyerang secara frontal, ada juga pelatih yang menginginkan timnya bermain aman, dan bertahan, dengan sekali-kali melakukan serangan balik. Serangan yang dilakukan oleh sebuah tim juga bermacam-macam. Ada tim yang mengandalkan serangan langsung melalui bagian tengah lapangan, ada tim yang menyerang dengan melakukan umpan-umpan pendek dan cepat dengan sesekali mengirim umpan panjang, ada juga yang memanfaatkan lebar lapangan untuk melakukan penyerangan, dan ada juga tim yang langsung mengirim bola dari belakang ke depan, tanpa melalui

pemain tengah. Sistem permainan menyerang yang cukup terkenal adalah “*total football*” yang diperagakan oleh tim Belanda, serta “*kick and rush*” yang banyak digunakan oleh tim-tim dari daratan Inggris.

Dalam bertahan, setiap tim juga memiliki pola permainan tersendiri. Pelatih dapat menginstruksikan pemain bertahan untuk melakukan penjagaan daerahnya, untuk mengawal pemain lawan yang memasuki wilayah pertahanannya. Selain penjagaan wilayah, seorang pemain bertahan juga dapat diminta untuk menjaga satu orang pemain lawan yang dianggap berbahaya (biasanya penyerang). Hal ini akan menghambat pergerakan pemain tersebut, sehingga tidak leluasa untuk menciptakan peluang. Selain itu ada lagi sistem pertahanan dalam sepakbola yang cukup efektif, namun perlu koordinasi yang baik. Sistem yang dimaksud adalah perangkap *offside*. Perangkap *offside* ini memerlukan koordinasi yang baik antar pemain bertahan supaya dapat berfungsi dengan baik. Banyak kejadian dimana penyerang lawan terperangkap *offside* pada saat menerima umpan dari rekannya. Namun tidak sedikit pula perangkap *offside* yang gagal karena kurangnya koordinasi antar pemain belakang. Jika hal ini terjadi, maka sangat besar kemungkinan tim lawan akan mencetak gol, karena pemain tersebut hanya tinggal berhadapan dengan penjaga gawang.

Selain menentukan sistem permainan yang akan diterapkan oleh timnya, seorang pelatih juga akan menunjuk beberapa pemain untuk tugas-tugas khusus. Pelatih akan menunjuk seorang pemainnya untuk berperan sebagai kapten tim. Pemain yang ditunjuk sebagai kapten biasanya pemain

yang cukup berpengalaman dan mempunyai pengaruh yang besar pada rekan-rekannya.

Dari kajian teori di atas, penelitian mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan yakni tentang pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang, dalam bermain sepakbola. Taktik dan strategi merupakan keharusan dalam situasi pertandingan guna memenangkan pertandingan, namun peneliti belum mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang, terhadap permainan sepakbola yang diberikan oleh pelatih/guru penjas.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 139), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 312), metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, (2006: 118) “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Dalam penelitian ini variabelnya adalah tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang. Pengetahuan adalah merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang terhadap permainan sepakbola digunakan tes benar-salah yang berkaitan dengan pengetahuan permainan sepakbola. Tingkat kemampuan kognitif dalam penelitian ini diartikan sebagai skor tingkat pengetahuan siswa SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang tentang

permainan sepakbola. Adapun yang menjadi pertanyaan dalam instrumen penelitian ini adalah mengenai materi sejarah sepakbola, organisasi sepakbola, peraturan permainan sepakbola, teknik dan strategi permainan sepakbola

C. Subjek Penelitian

Populasi menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130) adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang yang berjumlah 37 siswa, sehingga disebut penelitian populasi/*total sampling*.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 101), “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang digunakan adalah tes benar-salah. Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah.

Instrumen penelitian tentang pengetahuan sepakbola disusun berdasarkan kisi-kisi yang pengembangannya disesuaikan dengan prinsip test pengetahuan hasil belajar kognitif dan materi sepakbola. Jumlah soal terdiri dari 35 butir soal yang berupa tes benar-salah. Butir-butir pertanyaan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Digunakan skala dikotomi dengan cara memberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 79) ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan dalam menyusun instrumen instrumen, yaitu:

a. Mendefinisikan Konstruk

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstruk berarti membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti. Konstruk dalam penelitian merupakan suatu tahapan yang bertujuan memberikan batasan dari arti konstruk yang akan diteliti, dengan demikian nantiya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Konstruk dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

b. Menyidik Faktor

Menetapkan dimensi-dimensi yaitu menemukan unsur-unsur atau bagian-bagian yang ada pada sebuah konstruk. Faktor-faktor tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang yaitu:

sejarah sepakbola, organisasi sepakbola, peraturan dalam sepakbola, teknik dan strategi sepakbola.

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstruk. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Peneliti mengadopsi instrumen dari penelitian Arief Bagus Wirawan (2013) dengan koefisien validitas sebesar 0,748 dan reliabilitas sebesar 0,886. Adapun kisi-kisi instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Butir	Σ
Tingkat pengetahuan permainan sepakbola	Organisasi sepakbola	1, 2	2
	Peraturan permainan sepakbola	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	15
	Teknik permainan sepakbola	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26,	9
	Taktik/Strategi Permainan sepakbola	27, 28	2
Jumlah		28	

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian instrumen kepada siswa yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencari data siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.
- Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian.

- c. Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian instrumen.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari instrumen yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 92), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Dosen validasi dalam penelitian ini yaitu Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd. Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sawangan Magelang yang berjumlah 29 siswa. Alasan uji coba dilaksanakan di sekolah tersebut yaitu karena karakteristik siswa yang diteliti sama, kegiatan ekstrakurikuler baik sarana dan prasarana yang digunakan hampir sama karena sekolah ini berdekatan. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 96) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa

yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Suharsimi Arikunto, 2010: 99). Menggunakan rumus Korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2010: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

No	Butir	r hitung	r tabel (29;5%)	Keterangan
1	BUTIR 1	0,676	0,355	Valid
2	BUTIR 2	0,676	0,355	Valid
3	BUTIR 3	0,893	0,355	Valid
4	BUTIR 4	0,893	0,355	Valid
5	BUTIR 5	0,893	0,355	Valid
6	BUTIR 6	0,686	0,355	Valid
7	BUTIR 7	0,686	0,355	Valid
8	BUTIR 8	0,686	0,355	Valid
9	BUTIR 9	0,686	0,355	Valid
10	BUTIR 10	0,274	0,355	Gugur
11	BUTIR 11	0,686	0,355	Valid
12	BUTIR 12	0,686	0,355	Valid
13	BUTIR 13	0,924	0,355	Valid
14	BUTIR 14	0,600	0,355	Valid
15	BUTIR 15	0,474	0,355	Valid
16	BUTIR 16	0,692	0,355	Valid
17	BUTIR 17	0,777	0,355	Valid
18	BUTIR 18	0,767	0,355	Valid
19	BUTIR 19	0,518	0,355	Valid
20	BUTIR 20	0,681	0,355	Valid
21	BUTIR 21	0,733	0,355	Valid
22	BUTIR 22	0,814	0,355	Valid
23	BUTIR 23	0,681	0,355	Valid
24	BUTIR 24	0,457	0,355	Valid
25	BUTIR 25	0,924	0,355	Valid
26	BUTIR 26	0,469	0,355	Valid
27	BUTIR 27	0,793	0,355	Valid
28	BUTIR 28	0,535	0,355	Valid

Berdasarkan tabel 2 di atas terdapat satu butir gugur, yaitu butir nomor 10, sehingga didapatkan 27 butir valid yang digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Suharsimi Arikunto, 2006: 47). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 16. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,961	30

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Anas Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden
(Sumber: Anas Sudijono, 2009: 40)

Data yang didapatkan kemudian dihitung, kemudian presentase yang didapatkan dikonversikan ke dalam tabel konversi yang dipaparkan oleh Sugiyono (2014: 93) pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No	Presentase	Nilai	Kategori
1	81 – 100	A	Sangat Tinggi
2	61 - 80	B	Tinggi
3	41 - 60	C	Cukup
4	21 - 40	D	Rendah
5	0 - 20	E	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2012: 93)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang yang berjumlah 37 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan 1 November 2016. Tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang diungkapkan dengan tes pilihan benar salah yang berjumlah 27 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 16.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang diperoleh skor terendah (*minimum*) 37,03, skor tertinggi (*maksimum*) 77,77, rerata (*mean*) 61,56, nilai tengah (*median*) 66,66, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,66, standar deviasi (SD) 11,85. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola

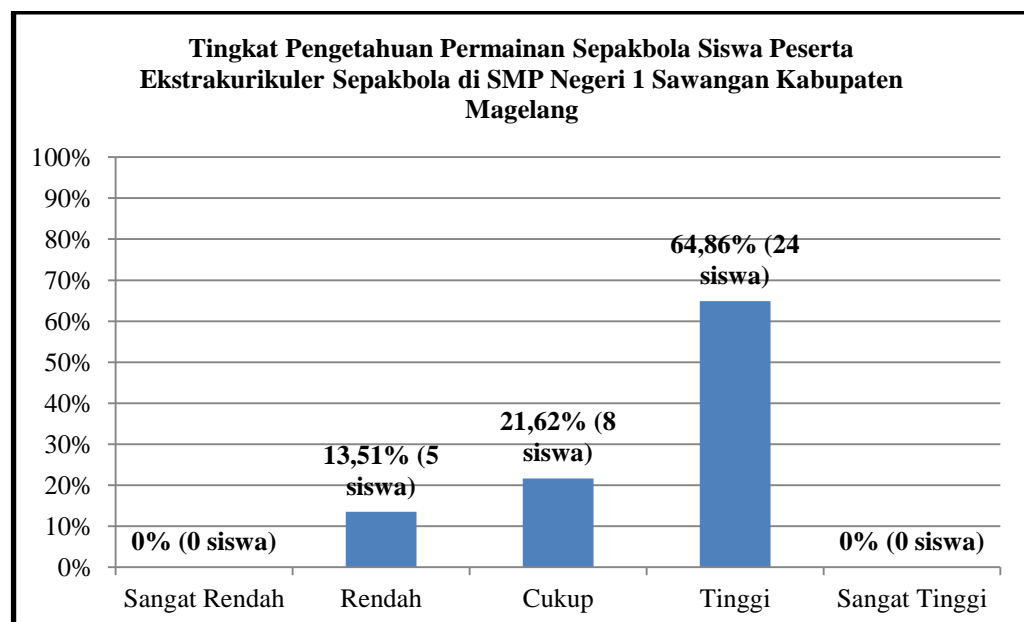
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	61,5570
<i>Median</i>	66,6600
<i>Mode</i>	66,66
<i>Std, Deviation</i>	11,85254
<i>Minimum</i>	37,03
<i>Maximum</i>	77,77

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang, pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
2	61 - 80	Tinggi	24	64,86%
3	41 - 60	Cukup	8	21,62%
4	21 - 40	Rendah	5	13,51%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang tampak pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 2 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 13,51% (5 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 21,62% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 61,56, tingkat pengetahuan permainan sepakbola masuk dalam kategori “tinggi”.

Rincian tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor sebagai berikut:

1. Faktor Organisasi Sepakbola

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor organisasi sepakbola diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100,0, rerata (*mean*) 81,08, nilai tengah (*median*) 100,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 100,0, standar deviasi (SD) 31,95. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Faktor Organisasi Sepakbola

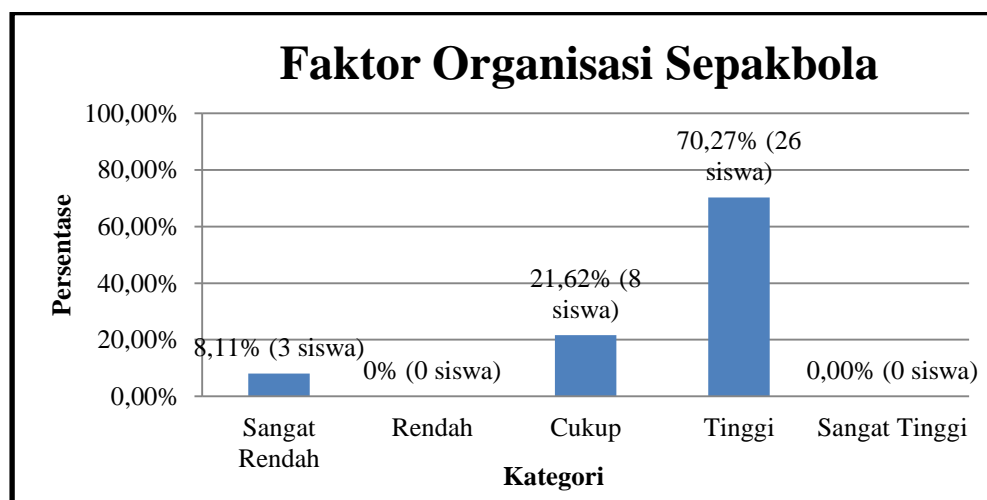
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	81,0811
<i>Median</i>	100,0000
<i>Mode</i>	100,00
<i>Std. Deviation</i>	31,95342
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	100,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor organisasi sepakbola, pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Organisasi Sepakbola

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
2	61 - 80	Tinggi	26	70,27%
3	41 - 60	Cukup	8	21,62%
4	21 - 40	Rendah	0	0%
5	0 - 20	Sangat Rendah	3	8,11%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor organisasi sepakbola tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Organisasi Sepakbola

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 3 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor organisasi sepakbola berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,11% (3 siswa), kategori “rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 70,27% (26 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 81,08, tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor organisasi sepakbola masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

2. Faktor Peraturan Sepakbola

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor peraturan sepakbola diperoleh skor terendah (*minimum*) 28,57, skor tertinggi (*maksimum*) 85,71, rerata (*mean*) 60,62, nilai tengah (*median*) 64,29, nilai yang sering muncul (*mode*) 64,29, standar deviasi (SD) 31,95. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Peraturan Sepakbola

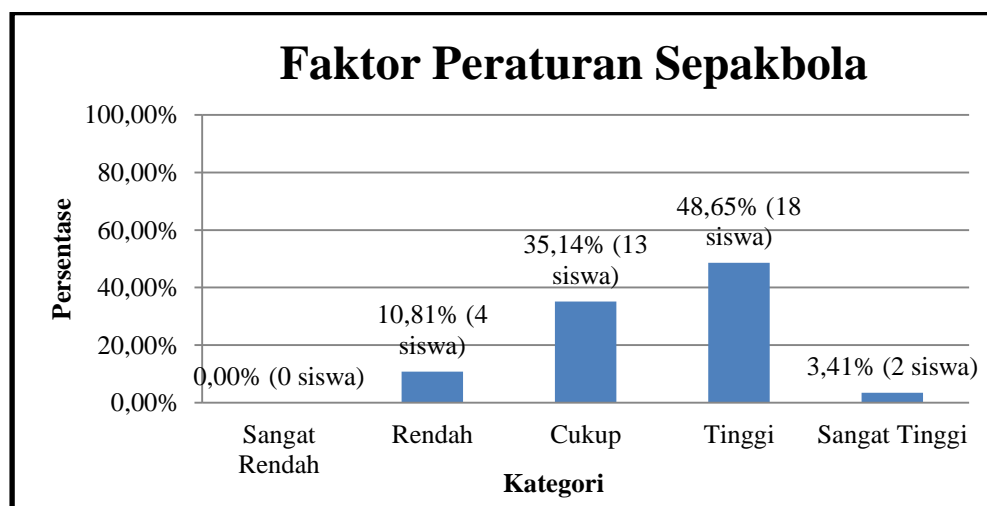
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	60.6178
<i>Median</i>	64.2857
<i>Mode</i>	64.29
<i>Std. Deviation</i>	14.54347
<i>Minimum</i>	28.57
<i>Maximum</i>	85.71

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor peraturan sepakbola, pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Peraturan Sepakbola

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	2	3,41%
2	61 - 80	Tinggi	18	48,65%
3	41 - 60	Cukup	13	35,14%
4	21 - 40	Rendah	4	10,81%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor peraturan sepakbola tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Peraturan Sepakbola

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor peraturan sepakbola berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 10,81% (0 siswa), kategori “cukup” sebesar 35,14% (13 siswa), kategori “tinggi” sebesar 48,65% (18 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 3,41% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 60,62, tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor peraturan sepakbola masuk dalam kategori “cukup”.

3. Faktor Teknik Permainan Sepakbola

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor teknik permainan sepakbola diperoleh skor terendah (*minimum*) 22,22, skor tertinggi (*maksimum*) 88,89, rerata (*mean*) 59,46, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,67, standar deviasi (SD) 17,41. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 11 berikut:

Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Teknik Permainan Sepakbola

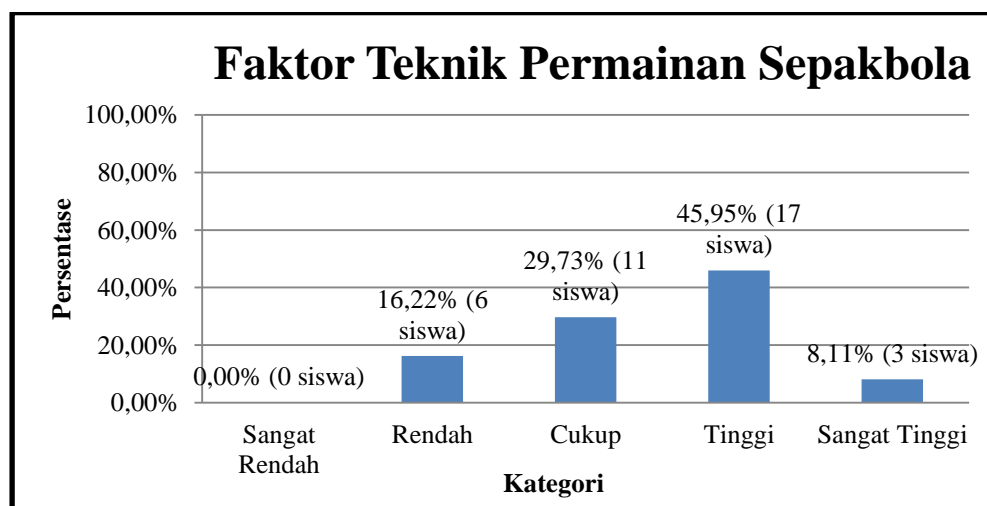
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	59,4595
<i>Median</i>	66,6667
<i>Mode</i>	66,67
<i>Std. Deviation</i>	17,41454
<i>Minimum</i>	22,22
<i>Maximum</i>	88,89

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor teknik permainan sepakbola, pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Teknik Permainan Sepakbola

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	3	8,11%
2	61 - 80	Tinggi	17	45,95%
3	41 - 60	Cukup	11	29,73%
4	21 - 40	Rendah	6	16,22%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor teknik permainan sepakbola tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Teknik Permainan Sepakbola

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor teknik permainan sepakbola berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 16,22% (6 siswa), kategori “cukup” sebesar 29,73% (11 siswa), kategori “tinggi” sebesar 45,95% (17 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 8,11% (3 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 59,46, tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor teknik permainan sepakbola masuk dalam kategori “cukup”.

4. Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor taktik/strategi permainan sepakbola diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100,0, rerata (*mean*) 58,11, nilai tengah (*median*) 50,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 50,0, standar deviasi (SD) 30,08. Hasilnya dilihat pada tabel 13 berikut:

Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola

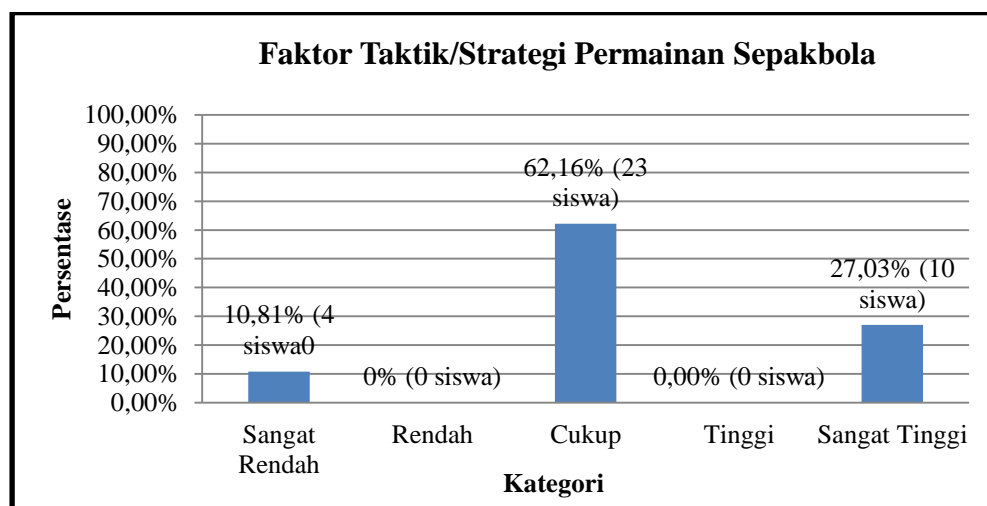
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	58,1081
<i>Median</i>	50,0000
<i>Mode</i>	50,00
<i>Std. Deviation</i>	30,07748
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	100,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor taktik/strategi permainan sepakbola, pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	81 – 100	Sangat Tinggi	10	27,03%
2	61 - 80	Tinggi	0	0%
3	41 - 60	Cukup	23	62,16%
4	21 - 40	Rendah	0	0%
5	0 - 20	Sangat Rendah	4	10,81%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor taktik/strategi permainan sepakbola tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang Berdasarkan Faktor Taktik/Strategi Permainan Sepakbola

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 6 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor taktik/strategi permainan sepakbola berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10,81% (4 siswa), kategori “rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “cukup” sebesar 62,16% (11 siswa), kategori “tinggi” sebesar 0% (0 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 27,03% (10 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 58,11, tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan faktor taktik/strategi permainan sepakbola masuk dalam kategori “cukup”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “tinggi”. Persentase paling besar yaitu pada kategori “tinggi” sebesar 64,86% (24 siswa). Artinya ada 24 siswa dari 37 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap permainan sepakbola. Diikuti kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), artinya ada 8 siswa dari 37 siswa mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan sepakbola. Selanjutnya pada kategori “rendah” sebesar 13,51% (5 siswa), artinya ada 5

siswa dari 37 siswa mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap permainan sepakbola.

Menurut Poerwodarminto (2002), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan di daerah hukumannya (Sucipto, 2000: 7). Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok yang melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik, dan mental (Herwin, 2004: 78).

Tidak sedikit dari siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain sepakbola dan bagaimana permainan sepakbola itu sendiri. Tetapi masih ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain sepakbola itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan prestasi adalah keberadaan semua guru penjas/pelatih ekstrakurikuler. Materi yang telah diberikan akan dipelajari oleh siswa dan dapat dijalankan dengan baik. Pada saat latihan sebaiknya guru penjas/pelatih tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat latihan, melainkan bagaimana siswa dapat bermain sepakbola sesuai aturan yang ada. Dengan diberikannya materi

permainan sepakbola, diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain sepakbola.

Peranan guru penjas/pelatih terhadap penyampaian materi permainan sepakbola ke siswanya sangat penting, sehingga siswa akan mampu bermain sepakbola dengan benar. Siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berdasarkan hasil analisis mempunyai pengetahuan permainan sepakbola yang tinggi, hal ini juga disebabkan karena siswa sering membaca, baik melalui surat kabar maupun media sosial yang lain, ataupun karena siswa sering melihat tayangan televisi yang dapat memungkinkan memberikan informasi siswa tentang permainan sepakbola.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 13,51% (5 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 21,62% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di sekolah lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola.

3. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan terhadap permainan sepakbola.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi apabila disertai dengan menggunakan wawancara dan triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil soal yang diberikan sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

5. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aip Syarifudin. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Anang Dwi Prasetyo. (2012). Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Arif Bagus Wirawan. (2013). Tingkat Pengetahuan Siswa SMA Negeri 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013. . *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Bloom. (1956:). *Taksonomi Bloom*. <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diakses pada tanggal 9 Juli 2014 pada pukul 20.00.
- Clive Gifford. (2007). *Keterampilan Sepakbola*. Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama.
- Depdikbud. (2003). *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: PT. Rajasa Rasdakarya.
- Dicky Zulqarnain. (2011). Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Pemain UKM Sepakbola UNY dalam Bermain Sepakbola. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan Olahraga*. Diklat. FIK UNY.
- Herwin. (2004). *Bahan Pelatihan Pendidikan Jasmani Permainan Sepakbola*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Komarudin. (2011). *Dasar Gerak Sepakbola*. Diklat. FIK UNY.
- Maksum M.A. (2012). *Taksonomi Bloom*. <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diakses pada tanggal 9 Juli 2014 pada pukul 20.00.
- Moh.Uzer Usman. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan jasmani teori dan kesehatan*. Bandung: CV. Angkasa.

- Poerwodarminto (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Soedjono. (1995). *Sepakbola Teknik dan Kerjasama*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Renika Cipta. Jakarta.
- _____. (2005) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Singgih D. Gunarsa. (1989). *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Soekatamsi. (1992). *Teknik dan Taktik Bermain Sepakbola*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Sri Rumini. (1995). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Subagyo Irianto. (2010). Pengembangan Tes Kecakapan David Lee Untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun. *Tesis*. Yogyakarta: UNY.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CVF Alfabeta.
- Suharno, H.P. (1993). *Ilmu Coaching Umum*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rhineka Karya.
- _____. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukintaka, (1983). *Permainan dan Metodik Buku III*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Yudha M. Saputra (1999). *Pengembangan Kegiatan Keolahragaan dan Ekstrakurikuler*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Yusuf Hadisasmita dan Aip Syarifudin. (1996). *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.


<http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%90Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diakses pada tanggal 9 Juli 2014 pada pukul 20.00 WIB ditulis oleh Dhesiana

<http://asepruli.blogspot.com/2009/06/konsep-strategi.html>. diakses pada pukul 23.03 WIB tanggal 22 Maret 2010.

<http://imankoekoeh.blogspot.com/2013/12/taktik-dan-strategi-bermain-sepakbola.html>. diakses pada pukul 21.05 WIB tanggal 11 September 2016..

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 420/UN.34.16/PP/2016. 20 Oktober 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sawangan.

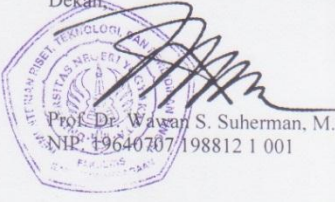
Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Satrio Aji.
NIM : 10601241097.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Oktober 2016.
Tempat/Obyek : SMP Negeri 1 Sawangan.
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan

Prof. Dr. Wagan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Izin Validasi

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bandel Angket
1 Bandel Proposal
Kepada : Yth. Nurhadi Santoso, M.Pd
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,
Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

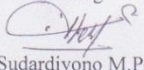
Nama : Satrio Aji
NIM : 10601241097
Prodi : Pendidikan Jasmani dan Rekreasi

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* angket untuk penelitian tugas akhir skripsi saya dengan judul "Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan".


Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Oktober 2016

Mengetahui,
Pembimbing


Sudardiyono M.Pd.
NIP. 19560815 198703 1 001

Hormat saya,


Satrio Aji
NIM. 10601241097

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhadi Santoso, M.Pd
NIP : 19740317 200812 1 008

Menerangkan bahwa angket saudara:

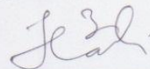
Nama : Satrio Aji
NIM : 10601241097
Jurusan : Pendidikan Jasmani dan Rekreasi
Judul : "Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan".

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *tata letak surat harus lebih jelas*
.....
.....
2.
.....
.....



Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Oktober 2016



Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP. 19740317 200812 1 008

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri Sawangan

	PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA SMP NEGERI 1 SAWANGAN Jalan Mawardi-Sawangan, Kab Magelang Telp 08122693871 Kode Pos 56481 email : smpsatu_sawangan_mgl@yahoo.com
<hr/>	
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: 422/ 224 /20.14.SMP/2016	
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Sawangan, Kabupaten Magelang menerangkan bahwa :</p>	
Nama	: Satrio Aji
NIM	: 10601241097
Program Studi	: FIK, Jurusan PJKR Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat	: Mudal, Sawangan, Magelang
<p>Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian Extra Sepak Bola pada tanggal 1 November 2016, Di SMP Negeri 1 Sawangan, Kab. Magelang.</p>	
<p>Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Sawangan, 3 November 2016 Kepala Sekolah</p>	
	<p>Widhi, S. Pd. NIP. 19650218 198803 2 006</p>

Lampiran 5. Instrumen Uji Coba

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, Untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN SEPAKBOLA SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA DI SMP NEGERI 1 SAWANGAN KABUPATEN MAGELANG”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Identitas diri

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terima kasih.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Lapangan futsal berbentuk lingkaran.		X

Berilah tanda (X) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**.

No	Pernyataan	B	S
1.	Lembaga di Indonesia yang mengurus persepakbolaan adalah PSSI	x	
2.	FIBA merupakan induk organisasi sepakbola dunia		x
3.	Ukuran lapangan sepakbola resmi adalah 120 x 90 meter	x	
4	Lama permainan dalam permainan sepakbola standar adalah 2x25 menit		x
5	Jumlah pemain dalam sepakbola standar yaitu 12 orang		x
6	<i>Kick off</i> merupakan istilah yang digunakan dalam sepakbola ketika memulai pertandingan	x	
7	Panitia adalah orang yang memimpin jalannya pertandingan sepakbola		x
8	Jika bola mantul dari badan wasit atau asisten wasit ketika permainan maka terjadi pelanggaran		x
9	Wasit yang memimpin pertandingan sepakbola berjumlah 1 orang		x
10	Kostum merupakan salah satu perlengkapan pemain sepakbola	x	
11	<i>Offside</i> adalah apabila badannya/anggota tubuhnya atau bagian tubuh mana saja lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola atau pemain kedua terakhir	x	
12	Gol tercipta jika melewati penjaga gawang		x
13	Jika bola keluar dari garis gawang yang dilakukan oleh pemain lawan akan terjadi tendangan pinalti		x
14	Jika ada pemain yang tidak sportif, misalnya menahan lawan, memegang bola dengan sengaja kecuali penjaga gawang di daerah hukumannya sendiri maka tim lawan berhak mendapatkan tendangan hukuman	x	
15	<i>Free kick</i> merupakan tendangan bebas yang dilakukan jika pemain melakukan pelanggaran	x	
16	Jika terdapat pemain yang mendapatkan dua kartu kuning maka wasit berhak untuk mengeluarkan pemain tersebut	x	
17	<i>Throw – in</i> dilakukan ketika bola mengenai tangan pemain		x
18	Nama lain dari tendangan sudut adalah <i>Throw-in</i>		x
19	Menangkap, meninju, atau menepis bola, adalah salah satu teknik dalam menjaga gawang	x	
20	Istilah teknik <i>slide tackle</i> adalah cara untuk menendang bola		x
21	Operan jauh atas biasa disebut dengan <i>Long passing</i>	x	
22	Melempar dengan kedua tangan merupakan salah satu aturan mengenai lemparan ke dalam	x	
23	Menggiring bola dalam permainan sepakbola sering disebut <i>Heading</i>		x
24	Teknik pemain saat menerima bola disebut <i>Dribbling</i>		x

25	Menyundul bola dalam permainan sepakbola sering disebut dengan <i>Heading</i>	x	
26	Berlari merupakan salah satu macam gerakan teknik badan tanpa bola	x	
27	Operan satu-dua merupakan beberapa bentuk penyerangan dalam sepakbola	x	
28	<i>Man to man marking</i> merupakan penjagaan satu lawan satu dalam sepakbola	x	

Lampiran 6. Data Uji Coba

Butir No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Σ	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	23	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	25	
3	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	12
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27
12	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	12
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	26
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	23
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	23
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	6
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	24
21	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	12
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	26	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	26	
28	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	12
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	23

Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	43.6552	229.805	.676	.751
BUTIR 02	43.6552	229.805	.676	.751
BUTIR 03	43.7586	225.047	.893	.746
BUTIR 04	43.7586	225.047	.893	.746
BUTIR 05	43.7586	225.047	.893	.746
BUTIR 06	43.6207	230.815	.686	.752
BUTIR 07	43.6207	230.815	.686	.752
BUTIR 08	43.6207	230.815	.686	.752
BUTIR 09	43.6207	230.815	.686	.752
BUTIR 10	43.6897	231.079	.274	.753
BUTIR 11	43.6207	230.815	.686	.752
BUTIR 12	43.6207	230.815	.686	.752
BUTIR 13	43.7931	224.027	.924	.744
BUTIR 14	43.7931	228.170	.600	.750
BUTIR 15	43.6897	231.079	.474	.753
BUTIR 16	43.7586	227.475	.692	.749
BUTIR 17	43.8276	225.433	.777	.746
BUTIR 18	43.8276	225.576	.767	.746
BUTIR 19	43.7241	230.064	.518	.752
BUTIR 20	43.8276	226.719	.681	.748
BUTIR 21	43.7931	226.456	.733	.747
BUTIR 22	43.8621	224.552	.814	.745
BUTIR 23	43.8276	226.719	.681	.748
BUTIR 24	44.0000	229.000	.457	.751
BUTIR 25	43.7931	224.027	.924	.744
BUTIR 26	43.7241	230.635	.469	.753
BUTIR 27	43.8621	224.837	.793	.746
BUTIR 28	44.0690	227.781	.535	.749
Total	22.2759	59.064	1.000	.961

Keterangan: $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} (df 29 = 0,355) = \text{valid}$

RELIABILITAS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.961	27

Lampiran 8. Tabel r

Tabel r <i>Product Moment</i>											
Pada Sig.0,05 (<i>Two Tail</i>)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 9. Instrumen Penelitian

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, Untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN SEPAKBOLA SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA DI SMP NEGERI 1 SAWANGAN KABUPATEN MAGELANG”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Identitas diri

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terima kasih.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Lapangan futsal berbentuk lingkaran.		X

Berilah tanda (X) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**.

No	Pernyataan	B	S
1.	Lembaga di Indonesia yang mengurus persepakbolaan adalah PSSI	x	
2.	FIBA merupakan induk organisasi sepakbola dunia		x
3.	Ukuran lapangan sepakbola resmi adalah 120 x 90 meter	x	
4	Lama permainan dalam permainan sepakbola standar adalah 2x25 menit		x
5	Jumlah pemain dalam sepakbola standar yaitu 12 orang		x
6	<i>Kick off</i> merupakan istilah yang digunakan dalam sepakbola ketika memulai pertandingan	x	
7	Panitia adalah orang yang memimpin jalannya pertandingan sepakbola		x
8	Jika bola mantul dari badan wasit atau asisten wasit ketika permainan maka terjadi pelanggaran		x
9	Wasit yang memimpin pertandingan sepakbola berjumlah 1 orang		x
10	<i>Offside</i> adalah apabila badannya/anggota tubuhnya atau bagian tubuh mana saja lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola atau pemain kedua terakhir	x	
11	Gol tercipta jika melewati penjaga gawang		x
12	Jika bola keluar dari garis gawang yang dilakukan oleh pemain lawan akan terjadi tendangan pinalti		x
13	Jika ada pemain yang tidak sportif, misalnya menahan lawan, memegang bola dengan sengaja kecuali penjaga gawang di daerah hukumannya sendiri maka tim lawan berhak mendapatkan tendangan hukuman	x	
14	<i>Free kick</i> merupakan tendangan bebas yang dilakukan jika pemain melakukan pelanggaran	x	
15	Jika terdapat pemain yang mendapatkan dua kartu kuning maka wasit berhak untuk mengeluarkan pemain tersebut	x	
16	<i>Throw – in</i> dilakukan ketika bola mengenai tangan pemain		x
17	Nama lain dari tendangan sudut adalah <i>Throw-in</i>		x
18	Menangkap, meninju, atau menepis bola, adalah salah satu teknik dalam menjaga gawang	x	
19	Istilah teknik <i>slide tackle</i> adalah cara untuk menendang bola		x
20	Operan jauh atas biasa disebut dengan <i>Long passing</i>	x	
21	Melempar dengan kedua tangan merupakan salah satu aturan mengenai lemparan ke dalam	x	
22	Menggiring bola dalam permainan sepakbola sering disebut <i>Heading</i>		x
23	Teknik pemain saat menerima bola disebut <i>Dribbling</i>		x
24	Menyundul bola dalam permainan sepakbola sering disebut dengan <i>Heading</i>	x	

25	Berlari merupakan salah satu macam gerakan teknik badan tanpa bola	x	
26	Operan satu-dua merupakan beberapa bentuk penyerangan dalam sepakbola	x	
27	<i>Man to man marking</i> merupakan penjagaan satu lawan satu dalam sepakbola	x	

Lampiran 10. Data Penelitian

N o	Organisasi sepakbola		Peraturan sepakbola														Teknik permainan sepakbola										Taktik/Strategi Permainan sepakbola		Σ	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	16	59.26	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	20	74.07	
3	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	18	66.66	
4	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	17	62.96	
5	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	18	66.66	
6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	17	62.96	
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	16	59.25	
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	15	55.55	
9	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	77.77	
10	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	20	74.07	
11	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	17	62.96	
12	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	18	66.66	
13	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	17	62.96	
14	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	10	37.03	
15	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	18	66.66	
16	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	10	37.03	
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	19	70.37	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	19	70.37	
19	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	66.66	
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	19	70.37	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	18	66.66	

22	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	10	37.04
23	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	18	66.66
24	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	15	55.55
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	17	62.96
26	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	70.37
27	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	16	59.24
28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	20	74.07
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19	70.37
30	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	18	66.66
31	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	16	59.26
32	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	10	37.04
33	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	15	55.55
34	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	18	66.66
35	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	10	37.03
36	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	21	77.77
37	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	12	44.44
Σ	30	30	28	32	32	25	22	25	20	22	23	20	24	11	18	12	25	26	9	28	26	23	30	24	7	10	33	615	1200

Lampiran 11. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat pengetahuan peraturan sepakbola	Organisasi sepakbola	Peraturan sepakbola	Teknik permainan sepakbola	Taktik/strategi permainan sepakbola
N	Valid	37	37	37	37	37
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		61.5570	81.0811	60.6178	59.4595	58.1081
Median		66.6600	100.0000	64.2857	66.6667	50.0000
Mode		66.66	100.00	64.29	66.67	50.00
Std. Deviation		11.85254	31.95342	14.54347	17.41454	30.07748
Minimum		37.03	.00	28.57	22.22	.00
Maximum		77.77	100.00	85.71	88.89	100.00
Sum		2277.61	3000.00	2242.86	2200.00	2150.00

Tingkat pengetahuan peraturan sepakbola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37.03	3	8.1	8.1	8.1
	37.04	2	5.4	5.4	13.5
	44.44	1	2.7	2.7	16.2
	55.55	3	8.1	8.1	24.3
	59.24	1	2.7	2.7	27.0
	59.25	1	2.7	2.7	29.7
	59.26	2	5.4	5.4	35.1
	62.96	5	13.5	13.5	48.6
	66.66	9	24.3	24.3	73.0
	70.37	5	13.5	13.5	86.5
	74.07	3	8.1	8.1	94.6
	77.77	2	5.4	5.4	100.0
Total		37	100.0	100.0	

Organisasi sepakbola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	8.1	8.1	8.1
	50	8	21.6	21.6	29.7
	100	26	70.3	70.3	100.0
Total		37	100.0	100.0	

Peraturan sepakbola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28.57143	2	5.4	5.4	5.4
	35.71429	2	5.4	5.4	10.8
	42.85714	2	5.4	5.4	16.2
	50	3	8.1	8.1	24.3
	57.14286	8	21.6	21.6	45.9
	64.28571	9	24.3	24.3	70.3
	71.42857	5	13.5	13.5	83.8
	78.57143	4	10.8	10.8	94.6
	85.71429	2	5.4	5.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Teknik permainan sepakbola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22.22222	1	2.7	2.7	2.7
	33.33333	5	13.5	13.5	16.2
	44.44444	5	13.5	13.5	29.7
	55.55556	6	16.2	16.2	45.9
	66.66667	12	32.4	32.4	78.4
	77.77778	5	13.5	13.5	91.9
	88.88889	3	8.1	8.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Taktik/strategi permainan sepakbola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	10.8	10.8	10.8
	50	23	62.2	62.2	73.0
	100	10	27.0	27.0	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian



Peneliti Menyiapkan Subjek Penelitian



Peneliti Memberikan Penjelasan Kepada Subjek Penelitian



Peneliti Membagikan Angket Kepada Siswa



Siswa Sedang Mengisi Angket



Siswa Sedang Menyerahkan Hasil Pengisian Angket